

VEGA PRO

www.vegachess.com

Programma per la gestione di tornei di scacchi

Manuale v 3.80
(1 marzo 2005)

Luigi Forlano

Copyright 2003 - 2005

INDICE

CHE COSA È VEGA.....	3
HARDWARE RICHIESTO.....	4
INSTALLAZIONE	4
LINGUA USATA	4
DISINSTALLAZIONE	4
LICENZA E CONDIZIONI D’USO	5
AVVERTENZA	5
CONTATTI CON L’AUTORE	5
TUTORIAL.....	6
1. L'INTERFACCIA GRAFICA DI VEGA.....	6
2. CREAZIONE DI UN NUOVO TORNEO	7
3. INSERIMENTO DEI GIOCATORI	9
4. FORMAZIONE DI UN NUOVO TURNO	14
5. IMMISSIONI RISULTATI.....	16
6. CLASSIFICHE ED ALTRI OUTPUT	18
7. MENU EXTRAS	19
8. GENERAZIONE DEL SITO DEL TORNEO	21
APPENDICE A: IL SISTEMA DUBOV	22
APPENDICE B: NOTE SUL SISTEMA DUBOV.....	26
APPENDICE D: DOMANDE FREQUENTI (FAQ)	36
APPENDICE E: FORMATO DEL FILE *.ELO SECONDO LE SPECIFICHE FSI.....	41
APPENDICE F: LE REGOLE DEL SISTEMA DI ABBINAMENTO “VEGA”	42
APPENDICE G: LISTA DEI FILE GENERATI DA VEGA	45
APPENDICE H: THE BURSTEIN SWISS PAIRING SYSTEM	46
APPENDICE I: TERMINI INGLESI PRESENTI NELL’INTERFACCIA DI VEGA.....	49
APPENDICE L: OPZIONE <i>IMPROVE COLORS</i>.....	50

Che cosa è Vega

Vega è un programma per la gestione di un torneo di scacchi. Esso si prende cura dei normali compiti dell'arbitro di torneo:

1. raccolta delle iscrizioni,
2. generazione degli accoppiamenti;
3. immissione e controllo dei risultati;
4. redazione delle classifiche e del rapporto finale alla federazione di appartenenza.

Il programma è stato realizzato da un arbitro con in mente gli arbitri per renderne facile il lavoro. Esso è estremamente intuitivo, ha tutto quello che realmente serve, e permette il totale controllo del torneo. Le caratteristiche principali sono:

1. Fa uso delle moderne interfacce grafiche (GUI) con pulsanti, finestre ecc...;
2. Usa la libreria crossplatform MGUI grazie alla quale lo stesso programma (cioè stesse funzionalità e aspetto grafico) può girare in forma nativa sotto DOS, Windows e Linux.
3. Vega è scritto in C++ per una migliore pulizia e manutenzione del codice ed è compilato a 32 bit su tutte le piattaforme.
4. Esegue gli abbinamenti in base ai seguenti sistemi:
 - svizzero FIDE: variante Dubov (rating), variante Burstein (buccholz)
 - svizzero basato sul bucholz,
 - svizzero USCF,
 - girone all'italiana (singolo o doppio);
5. Consente di gestire tornei svizzeri fino a due turni accelerati;
6. Consente gli accoppiamenti sia automatici che manuali (solo per il sistema svizzero) con assegnazione automatica del colore;
7. Consente un rapidissimo inserimento dei risultati;
8. Permette la correzione dei risultati dei turni precedenti in ogni momento del torneo, nonché lo scambio dei colori in fase di formazione delle coppie o durante l'inserimento dei risultati;
9. Si prende cura dei turni con numero dispari di giocatori;
10. Consente la gestione dei ritirati e dei giocatori che arrivano in ritardo a torneo già iniziato;
11. Consente di creare un proprio database di giocatori in formato *.CSV, riconoscibile da qualunque foglio elettronico, e di importare ed esportare i dati dei giocatori senza doverli immettere ad ogni nuovo torneo facendo risparmiare moltissimo tempo.
12. Permette l'inserimento automatico dei giocatori dall'elenco FSI e da qualunque database i cui dati sono formattati;
13. Permette di scegliere diversi sistemi per lo spareggio e di stabilirne la priorità;
14. Permette di assegnare alle partite risultati diversi da quelli standard, per esempio 0-1-3, e 0-2-5;
15. Consente di visualizzare e stampare classifiche, cartellini ed accoppiamenti, nonché di generare l'output necessario per l'omologazione FSI e FIDE;
16. E' stato compilato per gestire fino 999 giocatori per 20 turni di gioco (tale limite può essere superato sotto Windows e Linux a richiesta);
17. Salva su file la spiegazione dell'accoppiamento permettendo di comprendere tutti i passaggi realizzati per arrivare all'abbinamento finale;
18. Lavora solo con file di testo che possono essere modificati all'esterno di Vega con un qualsiasi editor (per esempio Wordpad di windows) per il facile utilizzo per qualsivoglia scopo o recupero in caso di incidente;
19. Genera il sito web del torneo per un'immediata pubblicazione in internet.

Questo manuale si riferisce alla versione Pro del programma. La versione Freeware non ha alcune delle opzioni descritte di seguito.

Hardware richiesto

VEGA richiede un PC con CPU i386 o superiore, un sistema operativo MS-DOS, WINDOWS o LINUX con hard disk di almeno 4 Mega Byte per contenere i file prodotti; una scheda grafica capace di una risoluzione di almeno 800x600 e 256 colori.

La stampante è raccomandata e deve essere sempre accesa, ma in principio Vega può funzionare anche senza.

Installazione

VEGA arriva in un archivio zippato (gzipped sotto linux) con nome vegaXXX, dove XXX si riferisce alla versione corrente. Per installare il programma occorre creare la directory in cui si vuole stia il programma (**non installare Vega nelle cartelle Documenti o Desktop**); quindi in quella directory occorre "unzippare" l'archivio (sotto linux usare: tar xvfz vegaXXX.tar.gz). Dopo questa fase VEGA creerà la directory ./vegaXXX. A questo punto occorre cambiare directory:

```
cd vegaXXX [return]
```

e digitare il seguente comando:

VERSIONE DOS:

```
vegad.bat
```

VERSIONE WINDOWS:

```
vegaw.bat
```

o doppio click sull'icona dello stesso file.

VERSIONE LINUX:

```
./vega.exe
```

Lingua usata

Vega usa la lingua inglese di default. E' però possibile cambiare i messaggi d'errore e l'impostazione della maggior parte delle schermate in una lingua differente. A tale scopo occorre selezionare dal menu' Extras l'opzione Select Language. Per impostare la lingua italiana scegliere il file con estensione *message_IT.lng* nella directory di installazione e riavviare il programma. Tale file verrà rinominato **message.txt** e verrà letto da Vega quando viene eseguito. Tale file deve essere sempre presente o il programma non funzionerà. L'utente esperto può modificare il file *message_IT.lng* ma senza alterare l'ordine delle frasi che compaiono nel file.

Disinstallazione

VEGA non usa alcuna DLL né modifica file di sistema. Per disinstallare il programma basta cancellare la directory ./vegaXXX.

Licenza e condizioni d'uso

Ciascuna distribuzione arriva con una propria licenza, freeware o commerciale. L'utente deve prendere visione della licenza d'uso e delle sue restrizioni. **L'uso del programma ne prova la sua accettazione.**

Avvertenza

L'autore del programma, un arbitro, ha dedicato considerevoli sforzi a progettare un programma semplicissimo da usare ed al tempo stesso in grado di controllare totalmente un torneo di scacchi. Si tenga tuttavia presente che saper usare un programma non esime mai l'arbitro dai suoi compiti. Tra questi, fondamentale è quello di avere l'ultima parola quando si tratta di accettare un abbinamento del quale egli, e non il computer, sarà l'unico responsabile. Pertanto l'autore si aspetta che gli utenti del suo programma, prima di accettare un abbinamento, lo controllino. Solo in questo modo l'arbitro sarà pronto a rispondere alle richieste di chiarimento dei giocatori e non si nasconderà dietro risposte del tipo "L'abbinamento è così perché lo dice il computer" che lo fanno passare come una periferica, piuttosto marginale, del computer.

Contatti con l'autore

VegaPro è stato ampiamente testato in moltissimi tornei ed anche sotto condizioni severe (pochi partecipanti e molti turni di gioco in tornei svizzeri) senza che siano stati evidenziati problemi di malfunzionamento. Tuttavia, qualora l'utente intravedesse dei difetti nel comportamento del programma, allora egli è pregato di contattare l'autore riportando in dettaglio l'accaduto e di spedirgli i file VEG e RND del torneo per una migliore analisi.

Si chiede anche all'utente, prima di contattare l'autore, la cortesia di consultare il manuale aggiornato e l'appendice D con le Domande Frequenti dove troverà risposta ad un'ampia casistica.

luigi.forlano@tin.it

(Arbitro Candidato Nazionale FSI)

Tutorial

1. L'interfaccia grafica di Vega

Ecco come si presenta **Vega** all'inizio. E' importante familiarizzarsi con la sua interfaccia per padroneggiarlo. Del resto essa è estremamente intuitiva e non vi sono opzioni difficili da trovare o pagine da sfogliare.

tacc - Vega Pro 3.71

File Extras Help

Players New Pairing Insert Results Position

Name Country Birthday Gender Title Add Player

ID FIDE Rat FIDE ID Nat Rat Nat K coeff Available Modify Player

Clear Mask

All Players Not Available Database

NAME	RatF	RatN	Tit	NAT	AV	BIRTHDAY	ID_FIDE	ID_NAT	K	SEX
ANTONINI LUIGI	2036	2036	CM	PN	1	051061	815306	102020	0	m
BEGGI PIERLUIGI	2151	2151	-M	PI	1	010126	801127	106073	0	m
BRUGNOLI LUCIANO	2221	2221	-M	VR	1	250556	808229	104914	0	m
PROVAZZA ALESSANDRO	0	1440	NC	RC	1	30/08/91	0	0	30	m
PRUGGER IACUN	0	1440	NC	BZ	1	00.00.00	0	0	30	m
PULLARA SERGIO	0	1440	NC	PA	1	00.00.00	0	0	30	m
PUNTURIERO MATTIA	0	1524	3N	IM	1	180391	0	114649	30	m
RAMAIOLI NICOLAS	0	1532	3N	PU	1	050490	0	115456	30	m
RAVAGNATI MARCO	0	1517	2N	MI	1	060390	0	100717	30	m
RIOTTA SERGIO	0	1440	NC	PA	1	00.00.00	0	0	30	m
ROMANO ZENO	0	1629	3N	BG	1	120790	0	115723	30	m
ROMOLI LUCIANO	0	1580	3N	PU	1	190790	100	116080	30	m

Find ID Delete Selected Close Registration!

Registered 31 Available 31 tacc: Round 0 - STATUS: Players Registration

In alto si trova la **Barra del Menù**. Da essa si accede ad una serie di operazioni che riguardano l'apertura e chiusura di file, la creazione del torneo, nonché l'uscita dal programma.

Seguono 4 Pagine, ognuna di essa si riferisce ad una delle quattro operazioni che può compiere l'arbitro durante il torneo:

1. **Players**: E' la pagina 1, da qui è possibile registrare i giocatori, chiudere le iscrizioni e far partire il torneo, modificare eventuali dati anagrafici a torneo avvenuto, gestire i ritirati, ed infine, gestire i ritardatari. Tutto ciò viene fatto solo ed esclusivamente in questa pagina.

2. **New Pairing**: E' la pagina 2, solo da essa è possibile solo generare l'abbinamento del turno corrente.

3. **Insert Result:** E' la pagina 3, permette solo di inserire i risultati del turno corrente, rivedere ed eventualmente correggere i turni precedenti.

4. **Position:** E' la pagina 4, da cui è possibile visualizzare tutto l'output del programma: accoppiamenti, classifiche, ecc... ed anche stampare.

Proseguendo nell'esplorazione della pagina 1, troviamo la maschera in cui avviene l'inserimento dei dati dei giocatori (nome, elo, ecc...). I giocatori inseriti finiscono in basso nella lista dei giocatori, che mostra tutti i giocatori registrati, presenti ed assenti perché ritirati o indisponibili per il prossimo turno.

Infine, in basso, si trova l'importantissima barra di stato che fornisce preziose informazioni sullo stato del torneo e vi suggerisce che cosa fare. Non dovete ricordare, quindi, dov'eravate rimasti l'ultima volta che avete spento il computer, ma Vega vi assisterà durante il torneo.

2. Creazione di un nuovo Torneo

All'inizio del torneo le pagine 2 e 3 sono disattivate, e dalla 4 non c'è nulla da visualizzare, perciò rimarremo sulla pagina 1 e creeremo il nostro primo torneo. Cliccando su **File / New Tournament** apparirà una nuova finestra che chiederà dei parametri essenziali del torneo:

The screenshot shows the 'New Tournament' dialog box with the following details:

- Tournament Name:** CI16 - Cadetti Maschile
- Place:** London
- Begin Date:** 28022005
- End Date:** 03032005
- Arbiter:** Scoleri Cardelli
- System:** 1: Swiss Dubov
- Rounds:** 9
- Score Game:** 0 - 4 - 1
- Available Tie-Break:**
 - ☒ 1: Buchholz Cut 1
 - ☐ 2: Buchholz Total
 - ☐ 3: Buchholz Median
 - ☐ 4: Sonneborn-Berger
 - ☐ 5: Cumulative
 - ☒ 6: Average Rat. Opp.
 - ☐ 7: Most Blacks
 - ☐ 8: Most Wins
 - ☒ 9: Av. Perf. Rat. Opp.
- Selected Tie Break:**
 - 1: Buchholz Cut 1
 - 6: Average Rat. Opp.
 - 9: Av. Perf. Rat. Opp.
- Set Working Directory:** C:\mgul\vega\dutch3\
- Tournament File Name:** tacc
- FIDE Tournament?:** ☐
- Accelerated Rounds:** 0

Tournament Name, nome del torneo;

Place, luogo;

Date, data d'inizio e di fine del torneo;

Arbiter, nome dell'arbitro;

System, sistema di gioco, si può scegliere tra lo svizzero FIDE della variante Dubov (**Swiss Dubov**), il girone semplice all'italiana (**Round Robin S**) o quello con andata e ritorno (**Round Robin D**), lo svizzero basato sul bucholz (**Swiss Vega**) da usare quando i giocatori non hanno

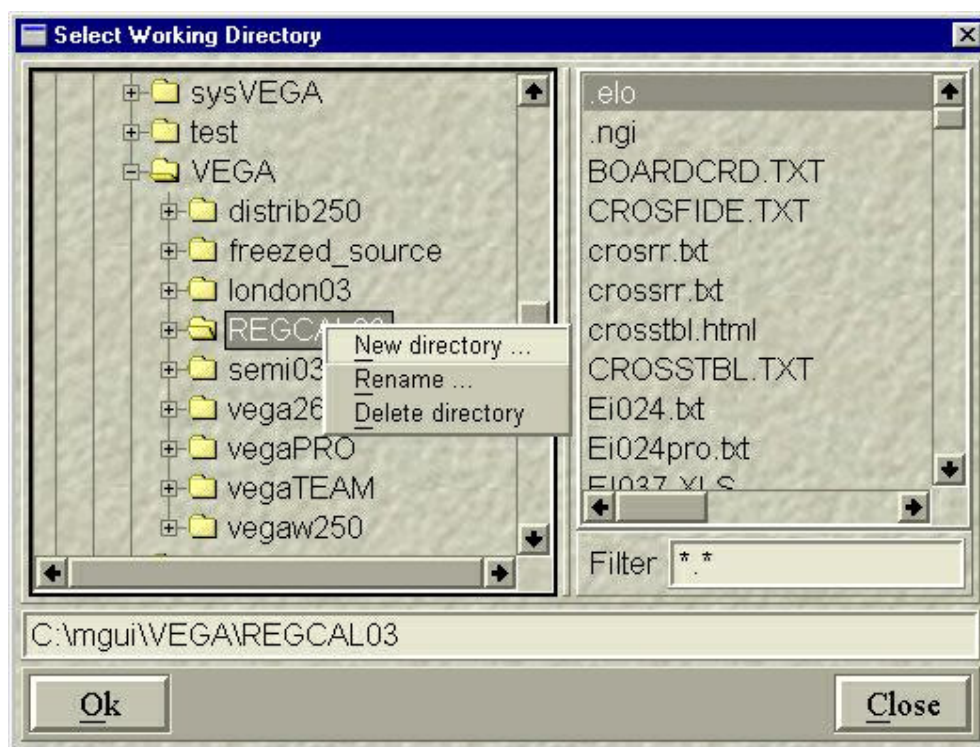
Elo o esso è inattendibile (vedi l'Appendice F per i dettagli), e lo **Swiss USCF** della federazione USA;

Rounds, numero dei turni, inferiore a 20 per i tornei svizzeri; per il girone all'italiana tale numero sarà determinato automaticamente da Vega sebbene dovete comunque inserire un numero fittizio;

Score Game, punti per partita, si può scegliere 0-1/2-1, 0-1-3 e 0-2-5;

Tie Break, spareggio, scegliete cliccando sui pulsanti i sistemi che volete applicare durante il torneo. *Bucholz Cut 1* è il bucholz senza il peggior risultato, *Bucholz Total* è il bucholz totale, *Bucholz Median* è il bucholz senza il peggiore ed il migliore risultato, *Sonn_Berg* è il sistema Sonneborg-Berger. *Cumulative* rappresenta la somma progressiva dei punti ottenuti fino a quel momento. *Average Rat. Opp.* è la media dell'Elo degli avversari incontrati. *Most Blacks* sono le vittorie ottenute col nero. *Most Wins* sono le vittorie complessive. *Av. Per Rat. Opp* è la media delle performance rating degli avversari incontrati. Una volta selezionati essi appariranno nella lista a fianco e verranno applicati nell'ordine in cui compaiono. Per modificare tale ordine occorre selezionare il sistema di interesse nella lista e premere i tasti ALT + 'freccia_sù' o ALT + 'freccia_giù' per portare il sistema di spareggio rispettivamente in alto o in basso. Tali criteri devono essere noti ai giocatori prima di iniziare il torneo.

Working Directory, directory di lavoro, in cui Vega salverà tutte le elaborazioni svolte durante il torneo. Questa directory è essenziale. Dovete averne una per ogni torneo prodotto, possibilmente con un nome intuitivo e facile da associare al torneo che conterrà. Per selezionare tale directory premere il tasto **Set Working Directory** e scegliere la directory voluta. Facendo click in corrispondenza del segno '+' verranno visualizzate le directory all'interno dell' directory corrente. Eventualmente potete crearne una premendo il tasto destro del mouse e poi sulla voce 'New directory' del sottomenù che apparirà:



Il **Tournament File Name** (TFN, nome file del torneo cioè la sua sigla) è una stringa di caratteri che caratterizzerà i file più importanti prodotti da Vega, in quanto essi inizieranno tutti con il TFN ed avranno diversa solo l'estensione (gli ultimi tre caratteri dopo il punto). Questi file si troveranno nella Working Directory.

Il **FIDE Tournament** è l'ultimo campo da scegliere e riguarda il tipo di torneo, cioè se è omologato dalla FIDE oppure no. Questa scelta determinerà quale punteggio Elo verrà usato da Vega per gli abbinamenti. Per i tornei FIDE (pulsante premuto e nero) si userà l'Elo FIDE dei giocatori, altrimenti si userà quello nazionale.

NOTA: in caso di torneo FIDE e giocatori con Elo FIDE uguale a 0, ai fini dell'abbinamento, Vega userà il loro Elo nazionale. Si ricorda che i giocatori italiani che hanno un elo FIDE hanno anche un elo Italia di pari valore.

Quando il numero di giocatori è superiore a 2^T , con T numero dei turni, e circa la metà dei giocatori ha un elo di gran lunga superiore alla rimanente parte, per evitare di avere a fine tornei giocatori con uguale punti, si possono usare due turni accelerati.

Il metodo consiste nell'assegnare ai giocatori con elo superiore (la prima metà) un punto fittizio usato solo al fine degli abbinamenti dei primi due turni di gioco, i cosiddetti turni accelerati. Il numero di turni accelerati si definisce nel campo **Accelerated Rounds**. Questo numero in genere è 2. I tornei con turni accelerati sono validi per la FIDE purché ciò sia stato dichiarato nel bando del torneo.

Se i dati che avete inserito vi soddisfano allora cliccate su **Done**, fatto, altrimenti reinseritene di nuovi fino a quando sarete soddisfatti, quindi cliccate su Done... il vostro primo torneo è partito!

Se avete bisogno di apportare nuove modifiche allora cliccate su **File / Dangerous Stuff! / Modify Tournament**. Tutti i dati possono essere modificati in qualsiasi momento del torneo, tranne il sistema di gioco che può essere modificato fintantoché le iscrizioni dei giocatori sono aperte. Ricordatevi che il regolamento tratta l'ultimo turno in maniera diversa dagli altri turni, quindi siate cauti nel modificare il numero dei turni. Se dovete farlo, fatelo prima dell'ultimo turno.

A questo punto VEGA ha creato nella Working Directory un file di testo, nell'esempio si tratta del `tacc.veg`, contenente le precedenti informazioni. Se siete curiosi di vederlo andate nella pagina 4 e cliccate sul pulsante **View *.VEG**. Il file con estensione `veg` è fondamentale e conterrà alla fine tutto l'archivio dei dati relativi ai giocatori (nome, rating, country, ecc...) ma non i risultati del torneo che si troveranno in un altro file, `tacc.rnd`. Questi due file non devono essere sovrascritti o modificati o perderete il torneo.

3. Inserimento dei giocatori

Questa fase è estremamente intuitiva e non occorrono particolari spiegazioni: basta inserire i dati nei campi corrispondenti e quindi premere il pulsante **Add Player** per aggiungere un nuovo giocatore al torneo. I campi sono:

Name: Cognome e nome del giocatore per un massimo di 20 caratteri. Questa informazione è obbligatoria per l'inserimento del giocatore, mentre le altre sono opzionali.

Country: (Nazione), 3 caratteri per la nazione (o provincia) di provenienza del giocatore (default = ultimo dato inserito);

Birthday: data di nascita, 8 caratteri (default = `///.///.///`); per tornei omologati FSI inserite la data nel formato `ddmmaa`, mentre per quelli FIDE usate il formato `dd.mm.aa`.

Gender: scegliere tra 'M', maschio, ed 'F', femmina (default = 'M');

Category: Categoria che occorre selezionare tra quelle disponibili. Sono previste quelle FIDE: GM (Grande Maestro), WGM (Grande Maestro Femminile), IM (Maestro Internazionale), WIM

(Maestro Internazionale Femminile), FM (Maestro Federale), WFM (Maestro Federale Femminile), NC (not classified = senza titolo oppure "--"). Tra WFM e NC Vega prevede le usuali categorie nazionali: M=Maestro, CM=Candidato Maestro, 1N=A=1a Nazionale, 2N=B=2a Nazionale, 3N=C=3a Nazionale, 1S=D=1a sociale, 2S=E=2a sociale (default = l'ultima categoria inserita); le categorie A, B, C, D, E sono tipiche dei paesi anglosassoni.

ID FIDE: codice FIDE del giocatore (default = 0);

Elo FIDE: Elo FIDE del giocatore (default = 0);

ID NAT: codice nazionale del giocatore (default = 0);

Elo NAT: Elo Nazionale del giocatore (default = 0);

K coeff: Coefficiente K del giocatore. E' possibile inserire anche il valore K=0. In tale caso non verranno calcolate variazioni Elo. Inoltre, in accordo alle disposizioni FSI, i giocatori FIDE dovranno essere contrassegnati con K=0 perché le loro variazioni Elo sono di competenza della FIDE (default = l'ultimo valore inserito);

Available: Disponibilità del giocatore a partecipare al prossimo turno, cioè se è ritirato dal torneo o meno. I giocatori sono normalmente presenti e partecipano al torneo. Se questo è il caso ciò viene segnalato dal pulsante **Available** che assume il colore verde. Il giocatore ritirato, o quello che non deve giocare al turno successivo, è contrassegnato dal pulsante **Available** rosso. I giocatori con **Available** rosso verranno esclusi dall'abbinamento successivo. Lo stato di presente o assente verrà mantenuto fino a quando non viene premuto nuovamente il tasto **Available**. Eventuali giocatori ritardatari (**Late-comer**) che hanno comunicato la loro partecipazione ad un turno successivo al primo, vanno inseriti con il pulsante **Available** posizionato sul rosso (si veda più avanti per la gestione dei ritardatari).

Per rimuovere un giocatore bisogna prima selezionarlo dalla lista dei giocatori, **Player List**, e poi premere **Delete Selected**. In maniera analoga si possono modificare i dati di un giocatore già inserito: selezionatelo con il mouse, modificate i dati e premete **Modify Player**. Dopo un po' di pratica diventa tutto automatico. Ricordatevi che solo il nome è il campo obbligatorio, mentre gli altri sono solo opzionali.

Si noti che Vega ordina i giocatori alfabeticamente a mano a mano che vengono inseriti all'interno della lista. **E' lasciato all'arbitro il compito di controllare che non vi siano registrati nomi uguali...** compito facile dato che i nomi sono già ordinati alfabeticamente. In basso a sinistra viene segnalato il numero dei giocatori registrati al momento e quello dei disponibili per il turno successivo. Quest'ultimo numero viene aggiornato dopo ogni salvataggio dei dati.

In qualsiasi momento si può uscire dal programma con **File/Exit** (non premete il tasto **Close Registration!**). Vega vi chiederà di salvare il lavoro fatto. E' buona regola salvare periodicamente con **Save** i dati inseriti per evitare che in caso di incidente vengano persi. Ad ogni modo Vega salva automaticamente il lavoro fatto ogni 10 giocatori inseriti e dopo la pressione del tasto **Modify Player** a seguito della modifica del dato di qualche giocatore.

Per riprendere il lavoro interrotto basta eseguire di nuovo Vega e quindi usare questa volta il tasto **Open Tournament** che vi permetterà di scegliere la directory di lavoro e quindi il file *.veg in cui sono conservati i vostri dati (nel nostro esempio il file `tacc.veg`):

A questo punto inserite una ventina di giocatori. Il numero dei giocatori e quello dei turni di gioco deve essere congruente o si rischia di non trovare abbinamenti verso gli ultimi turni. Quando tutti i giocatori sono stati inseriti è tempo di chiudere le iscrizioni. La chiusura delle iscrizioni viene sancita premendo il tasto **Close Registration**. Quando ciò verrà fatto non

potranno più essere cancellati i giocatori iscritti. E' possibile invece modificare i dati degli iscritti in qualunque momento: si sceglie il giocatore da modificare, si apportano le correzioni, si preme il tasto **Modify Player**. Procediamo col chiudere le iscrizioni premendo il tasto **Close Registration** il quale prima di procedere vi chiederà conferma per quello che andrà a fare.

Dopo aver chiuso le registrazioni, Vega vi chiederà come assegnare a ciascun giocatore un numero identificativo, l'**ID**. Avete tre possibilità: in ordine di Elo, titolo e nome (ordine FIDE); maniera casuale (random); in ordine alfabetico. Dopo aver scelto vi verranno mostrati nella Player List i giocatori ordinati. Da questo momento è nato l'ID che accompagnerà i giocatori fino alla fine del torneo. Il giocatore ed il suo ID sono la stessa cosa. Nei tabelloni i dati del giocatore si trovano in corrispondenza del proprio ID.

Inoltre VEGA riscriverà il file *.veg con il nuovo ordinamento dei giocatori e trasformerà il pulsante Add Player in **Add Late Entrant** (aggiungi ritardatario). Chi sono i ritardatari? Ricordo che i giocatori che hanno comunicato la loro partecipazione al torneo, ma che inizieranno a giocare dopo il primo turno, vanno inseriti come tutti gli altri, ma con il pulsante Available posizionato sul rosso, questi non sono i ritardatari. Invece essi (Late entrant) sono quelli che si presentano al torneo senza prenotarsi ed arrivano proprio quando le iscrizioni sono chiuse ed il torneo ufficialmente iniziato.

I ritardatari, se li si vuol far giocare a torneo già iniziato, vanno accoppiati tra loro. La loro gestione verrà trattata più avanti. Per il momento basta sapere che la loro iscrizione procede come quella degli altri giocatori. Vega assegnerà loro un ID consecutivo a quello degli altri giocatori già inseriti premendo il tasto **Add Late Entrant**.

NOTA: Vega realizza il corretto accoppiamento senza basarsi sul numero di sorteggio e quindi non penalizza i ritardatari.

Gestione avanzata 1: File / Export

i) Export/All Players: esporta i dati di tutti i giocatori inseriti. In questo caso Vega chiede di scegliere un nome di file in cui riversare i dati. I giocatori contenuti in questo file potranno essere successivamente selezionati singolarmente ed importati in altri tornei tramite la funzione **Connect Database/Vega**. Il formato del file prodotto, detto *Vega* (tecnicamente si tratta di un csv = campi separati da virgole), è molto semplice e può essere preparato anche al di fuori di Vega con un qualunque foglio elettronico. Esso è deducibile dal seguente esempio:

```
NAME;COUNTRY;BIRTHDAY;SEX;TITLE;IDFIDE;RATFIDE;IDNAT;RATNAT;KCOEFF
KASPAROV GARRY      ; RU;13.04.63;m; GM; 4100018; 2830; 0; 0; 0
KARPOV ANATOLY      ; RU;23.05.51;m; GM; 4100026; 2693; 0; 0; 0
GAVRIKOV VIKTOR      ; LT;29.07.57;m; GM;12801747; 2570; 0; 0; 0
KUPREICHIK VIKTOR D; BL;03.07.49;m; GM;13500066; 2501; 0; 0; 0
KUPOROSOV VIKTOR     ; RU;26.09.61;m; IM; 4100999; 2470; 0; 0; 0
KRASNOV VIKTOR A.    ; RU;24.09.50;m; NC; 4161319; 2444; 0; 0; 0
ERDOS VIKTOR         ; HU;02.09.87;m; FM; 719978; 2420; 0; 0; 0
ADLER VIKTOR         ; US;18.12.47;m; IM; 4103580; 2415; 0; 0; 0
...
```

La prima riga rappresenta l'intestazione dei campi, mentre ogni riga successiva contiene i dati di un giocatore. La lunghezza massima di ciascun campo è la seguente:

- NAME: 20 caratteri;
- COUNTRY: 3 caratteri;
- BIRTHDAY: data nel formato gg.mm.aa oppure ggmmaaaa (8 caratteri);
- SEX: 1 carattere (m or f).
- TITLE: 3 caratteri;
- IDFIDE: 8 caratteri

- ELOFIDE: 4 caratteri;
- IDNAT: 8 caratteri
- ELONAT: 4 caratteri;
- KCOEFF: 2 caratteri;

ii) Export/Tournament: esporta una parte dei giocatori inseriti creando un nuovo torneo. In questo caso apparirà la medesima maschera di creazione del torneo con in più la seguente sezione:

Export players in this **National** rating interval: Min **1500** - Max **1780**

La maschera precedente chiede di selezionare in quale tipo di Elo (Rating) si vuole compiere la ricerca dei giocatori (National, Fide, oppure entrambi). Quindi selezionate l'Elo minimo e massimo in cui dovranno trovarsi i giocatori per appartenere al nuovo torneo. Questa opzione è molto utile per creare più tornei a partire da un unico grosso torneo-archivio in cui sono confluiti tutti gli iscritti di una manifestazione. Si tenga presente che i giocatori esportati non verranno cancellati dal torneo corrente.

NOTA: Ogni torneo esportato dovrà risiedere in una propria directory.

iii) Export/Selected Player: esporta un singolo giocatore, rimuovendolo dal torneo corrente, per iscriverlo direttamente ad un altro torneo. A tale scopo occorre innanzitutto selezionare il giocatore da spostare e, successivamente, il file VEG del torneo nel quale si vuole collocare il giocatore medesimo.

Gestione avanzata 2: Connect Database

Le opzioni **Vega**, **FSI (Italy)**, **FIDE** e **National** situati nel menu **FILE / Connect Database** consentono a Vega di importare singoli giocatori da database formattati in modo testo. Da questi potete prelevare le informazioni che vi interessano (per esempio solo il nome e l'elo) e trascurare le altre. Di seguito viene spiegato come operare con il database FIDE.

Premendo **FIDE** vi verrà chiesto di selezionare il database della FIDE. Quindi spostatevi sulla linguetta **Database** della lista dei giocatori per compiere le ricerche:

ID	Name	Gender	Country	Elo	Date
4100026	KARPov, ANATOLY	G	RUS	2682	0 23.05.5
4143426	KARPov, IGOR	F	RUS	2291	0 01.05.5
4146883	KARPov, VIKTOR		RUS	2240	0 24.05.6
4155025	KARPov, VADIM		RUS	2353	15 22.11.7
4185722	KARPov, ANDREY IVAN.		RUS	2159	0 26.03.6
4195868	KARPov, PETR		RUS	2087	0 05.10.9
13703366	KARPOVA, LUBA		KAZ	1826	0 13.11.9
14106191	KARPov, ALEXEY		UKR	2120	0 12.04.7
14111047	KARPOVICH, ANDREY		UKR	2170	0 . .
14200384	KARPov, ALEXANDER	M	UZB	2315	39 16.06.5
24103845	KARPOVA, LYUDMILA		RUS	2101	0 13.12.9
24105538	POLIKARPOV, EVGENI		RUS	2080	9 05.05.8

Buttons: KARPov, Set Filter, To Edit Mask, Close. ☒ Sort alphabetically

Per importare un giocatore occorre dire a Vega quali dati si vogliono importare. Ciò viene fatto premendo il pulsante **Set Filter**, imposta filtro. Apparirà una finestra in cui occorre selezionare

le informazioni di interesse ed indicare la colonna in cui inizia quella data informazione (la lunghezza è fissata a priori). Si tenga presente che la prima colonna è la colonna 0.

Field Name	Start coloumn	lenght
<input checked="" type="checkbox"/> Name	10	20
<input checked="" type="checkbox"/> Rating	53	4
<input checked="" type="checkbox"/> Title	44	2
<input type="checkbox"/> K coeff	0	2
<input checked="" type="checkbox"/> Country	48	3
<input checked="" type="checkbox"/> Birthday	64	8
<input checked="" type="checkbox"/> ID Code	0	8

La figura precedente mostra come importare i campi Name, Rating, Title, Country, Birthday, ID code. Per esempio il Name inizia dalla colonna 10 e si estende per 20 caratteri. Una volta realizzato il filtro è possibile salvarlo con **Save Filter** per usarlo in seguito. In quest'ultimo caso basta caricarlo con **Load Filter**. E' opportuno salvare questi filtri con estensione *.flt per ritrovarli facilmente. Vega possiede nella directory in cui è installato il filtro `fide.flt` per l'import dei dati dal database della FIDE. Premendo il tasto **Done**, fatto, il filtro viene impostato.

Ora è possibile effettuare la ricerca. Digitando una stringa lunga almeno 5 caratteri Vega visualizzerà tutti i giocatori contenenti quella stringa. Immettendo la stringa ***** verranno mostrati tutti i giocatori del database. Il PC dell'utente deve avere sufficiente memoria per visualizzare tutto il database pena il crash del programma.

A questo punto per importare un giocatore dalla lista basta selezionarlo e premere INVIO o operare un doppio click sul nome ed il giocatore verrà aggiunto nella lista dei giocatori iscritti.

NOTA: Vega non importerà giocatori per i quali non sia stato abilitato nel filtro anche il nome.

E' possibile immettere i dati del giocatore selezionato nella Edit Mask. Per fare ciò basta premere il tasto **To Edit Mask**. Questa opzione è utile per combinare nella Edit Mask i dati provenienti da due o più database. Quando i dati ci sono tutti nella Edit Mask allora con Add Player o Modify Player possono essere definitivamente registrati.

NOTA: tutti i giocatori importati sono considerati maschi. Quindi l'arbitro dovrà modificare il campo Gender per le femmine tramite il tasto Modify Player.

L'opzione **National** è analoga a quella vista in precedenza per la FIDE (anche qui i campi devono avere lunghezza fissa) ma l'elo e il codice del giocatore vengono sistemati in Rat Nat e ID Nat. Per esempio con un opportuno filtro è possibile importare i giocatori da un elenco fornito da una scuola o da un qualsiasi database.

Per le opzioni **Vega** e **FSI (Italy)** non occorre impostare alcun filtro. Sul sito della FSI è possibile scaricare l'archivio elo della FSI da usare tramite l'opzione **FSI (Italy)** contenente sia

i dati nazionali che quelli FIDE. Il formato *Vega* è stato descritto nella precedente sezione riguardante l'export dei giocatori. Ecco una tabella riepilogativa sulle funzioni cui si accede tramite Connect Database:

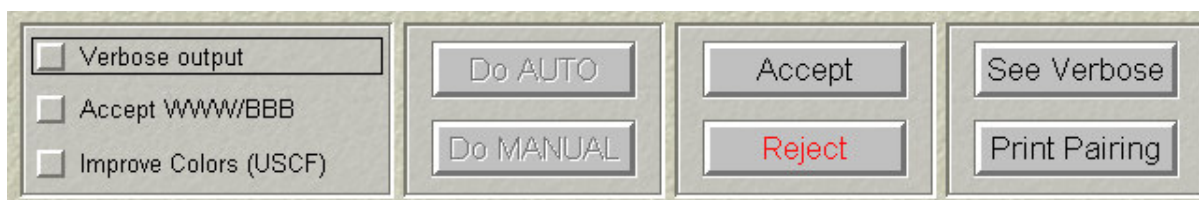
Opzione	Necessita di filtro?	Dati contenuti	formato
Vega	NO	Sia nazionali che FIDE	csv
FSI (Italy)	NO	Sia nazionali che FIDE	csv
FIDE	SI	Solo dati FIDE	Campi a lunghezza fissa
National	SI	Solo dati nazionali	Campi a lunghezza fissa

ATTENZIONE: Il nome dell'archivio elo FSI da usare con Vega si chiama attualmente *vegadb.csv*. Esso arriva in un file di nome *vegaXXYY.zip* dove XX è il trimestre (01, 02, 03, 04), e YY rappresenta l'anno. Tale database può essere letto solo tramite l'opzione **FILE / Connect Database / FSI (Italy)**.

4. Formazione di un nuovo turno

Che si fa a questo punto? E' ovvio, occorre preparare l'abbinamento del primo turno. Quindi spostiamoci nella Pagina 2, quella del **New Pairing**, nuovo abbinamento.

Notate che in basso alla finestra la **Status Bar** ci ricorda il nome in codice del torneo in corso, il turno corrente (**round**) ed il numero dei giocatori presenti, ed infine che cosa si aspetta Vega: in questo caso proprio l'abbinamento (**pairing**) del prossimo turno. Di volta in volta la Status Bar ci dice qual è lo stato del torneo e che cosa dobbiamo fare per andare avanti. Da sinistra a destra i pulsanti sono:



Verbose output: quando è attivo diventa nero e costringe VEGA a stampare su file tutte le operazioni compiute per generare l'abbinamento. Di default è inattivo, cioè non avrete un file con la spiegazione degli abbinamenti prodotti. Quando si trova a lavorare nel modo verbose, al turno N, VEGA genera 3 file:

1. verbosN.txt: contiene l'elenco delle operazioni fatte per giungere all'accoppiamento finale;
2. scgrN-0.txt: contiene i giocatori distribuiti nei rispettivi gruppi e suddivisi per colore atteso prima di compiere l'abbinamento (**due color**);
3. scgrN-1.txt: è come quello precedente ma riferito alla situazione finale nei gruppi di punteggio ma prima di compiere l'assegnazione dei colori.

E' proprio analizzando questi file, insieme al tabellone generale, **cross table**, che l'arbitro capisce che cosa ha fatto VEGA per giungere a quel dato abbinamento e può spiegarne le ragioni ai giocatori incuriositi o contestatori.

Accept WWW/BBB: quando è attivo, nero, VEGA permette coppie in cui un giocatore potrebbe avere 3 volte di fila lo stesso colore. Questa opzione è utile per forzare l'accoppiamento fra due giocatori a punteggio pieno, altrimenti impossibile per la regola dei colori. Questa situazione può presentarsi se il numero dei giocati è minore o uguale a 2^T , dove T è il previsto numero di turni.

NOTA: Per il sistema Dubov questa opzione è in disaccordo con il regolamento FIDE e non deve essere usata in tornei omologati dalla FIDE.

Improve Colors: (solo per il sistema svizzero USCF) quando è attiva, nera, VEGA produce un abbinamento in cui migliora la distribuzione dei colori dopo il cosiddetto "abbinamento naturale" (la metà superiore contro la metà inferiore). Il metodo usato è il "Look Ahead" descritto nella V edizione del regolamento USCF. Per default Vega si ferma all'abbinamento naturale e lascia all'arbitro l'eventuale compito di migliorare la distribuzione dei colori.

Show Verbose: se avete attivato "Verbose" allora con questa opzione si aprirà una finestra e potrete visualizzare i file verbosN.txt and scgrN-0.txt.

Do AUTO: chiede a Vega di produrre un abbinamento. Se è il primo turno VEGA chiede se il bianco va dato al giocatore con l'Elo più alto o meno. Tutte le volte che premerete questo pulsante VEGA produrrà l'accoppiamento, ma nel contempo salverà un file contenente l'abbinamento di quel turno. Se siamo al turno 5, per esempio, il nome del file sarà pairs5.man (man sta per *manuale*). Il formato di questo file è il seguente:

la prima linea contiene il numero di coppie;
ogni riga successiva contiene i numeri d'ordine (ID) dei giocatori di ciascuna coppia.

Do MANUAL: Con questa opzione apparirà una finestra con la quale si imposterà l'abbinamento. Si veda più avanti per maggiori dettagli. Dopo aver prodotto un abbinamento, via **Do AUTO** e **Do MANUAL**, questi pulsanti diventano inattivi, mentre si sono attivati **Accept** (accetta), e **Reject** (rifiuta). Ora occorre dire a Vega se vi piace l'abbinamento fatto: se vi piace premerete **Accept**, altrimenti lo rifiuterete con **Reject**, dopo di che non vi resta che proporlo uno manualmente (Vega calcola sempre lo stesso abbinamento a partire dalla medesima situazione di partenza, per cui andare avanti ed indietro non modifica l'abbinamento).

Attenzione: Vega non vi farà passare alla fase successiva fintanto che non premete **Accept** o **Reject**!

Nell'ipotesi che vogliate scambiare i colori ad una coppia fate due click rapidi sulla coppia che vi interessa. Apparirà una finestra che vi chiede conferma dello scambio dei colori. Se confermate i giocatori scambieranno i propri colori. Vega vi informerà anche se lo scambio è legale! Ma se confermerete in ogni caso allora lo accetterà... ubi major...

Accoppiamento Manuale

Supponiamo che si voglia inserire manualmente l'abbinamento. Premerete il pulsante **Do MANUAL** e vi apparirà la finestra del **Manual Pairing**:

In alto, alla destra di ID White e ID Black, inserirete gli ID, i numeri d'ordine, dei giocatori che giocheranno l'uno contro l'altro, e poi premerete **Add Pair** per inserire la coppia. State tranquilli... VEGA controllerà al vostro posto la legalità della coppia (se hanno già giocato, e se le regole sui colori permettono l'esistenza di quella coppia).

Se volete solo verificare la fattibilità di una coppia allora premerete **Verify Pair** e VEGA vi darà la risposta. Con **Remove Pair** potrete eliminare una coppia dopo averla selezionata col mouse.

Manual Pairing

ID White ID Black Add Pair

31	-	11	:	CSAKI	GASPAR	4.0	-	GUDOK	VIKTOR	4.5
1	-	16	:	KASPAROV	GARRY	4.0	-	PISCOPO	PIERLU	3.5
30	-	25	:	KRUIJF	CASPAR	3.5	-	KUPEEVA	VIKTOR	4.0
9	-	3	:	GUNNARSSON	JON	3.0	-	KUPREICHIK	VIK	3.0
14	-	4	:	CARLESON	CASPA	3.0	-	KUPOROSOV	VIKT	3.0
28	-	22	:	EGOROVA	VIKTOR	3.0	-	STORLAND	KNUT	3.0
24	-	29	:	KASPAROVA	TATI	3.0	-	MUNAR	YAORLAN	3.0
10	-	7	:	TISHKIN	VIKTOR	2.5	-	ADLER	VIKTOR	3.0
13	-	18	:	ZHELIANDINOV	V	2.5	-	GASTHOFFER	VIKT	2.5
35	-	19	:	ZIMMERMANN	WAL	2.5	-	PASSEROTTI	PIE	2.5
15	-	6	:	GUEMPL	VIKTOR	2.0	-	ERDOS	VIKTOR	2.0
27	-	17	:	GORDON	VIKTORI	2.0	-	SCHLAHETHA	GAS	2.0
34	-	20	:	ZILBERBRAND	VI	2.0	-	KARPOV	VADIM	2.0

Remained

- 8 GYRLEA
- 12 GUREVICH
- 21 ZHULANOV
- 23 POLIKARP
- 26 GALT VI
- 32 GASPAR
- 33 ZIMMERMA

Verify Pair

Remove Pair

Load Pairing

Save Pairing

Close Done

Remained players = 7 - Inserted pairs = 13

Vi consiglio di avere le idee chiare prima di inserire un abbinamento manualmente. Scrivetelo su carta e fate una verifica preliminare a vista o rischiate di perdere molto tempo se andate a tentoni... soprattutto verso l'ultimo turno quando saranno pochi gli abbinamenti possibili. Durante il lavoro di inserimento VEGA vi segnalerà, in alto a destra, i giocatori che rimangono da accoppiare, mentre in basso in fondo è ricordato il numero di giocatori da accoppiare ed il numero delle coppie inserite.

Il BYE, che ha ID = 0, può essere assegnato quante volte si vuole nello stesso abbinamento. Ciò è molto utile per i ritardatari e in qualche altra rara situazione (per esempio se volete assegnare delle partite vinte o patte a forfait).

Con **Save Pairing** potrete salvare l'abbinamento fatto, e successivamente caricarlo con **Load Pairing**. Quest'ultima funzione è molto utile se volete modificare il file degli abbinamenti prodotto da VEGA (il file `pairsN.man`).

E i colori? Non preoccupatevi, VEGA li riassegnerà correttamente quando avrete finito. Solo al primo turno accetterà i colori proposti. Per segnalare la fine dell'abbinamento basta premere **Done**. VEGA controllerà che tutti i giocatori disponibili siano stati accoppiati, e poi assegnerà definitivamente i colori a ciascuna coppia.

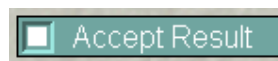
5. Immissioni risultati

Dopo aver premuto **Accept** Vega si è posizionato sulla pagina dei risultati. Notate che la **Status Bar** vi ricorda proprio di dover inserire i risultati. Anche questa finestra è all'insegna della semplicità ed eliminazione degli errori. In alto a sinistra trovate il campo (**Edit Round**) in cui inserire il numero del turno che vi interessa visualizzare. In genere per visualizzare gli

accoppiamenti di un turno occorre inserire il numero corrispondente e premere INVIO sull'**Edit Round**. Le coppie appariranno ma non potrete fare alcunché al momento. Per inserire dei risultati dovete premere il pulsante **Insert results** in alto a destra. Questo modo di procedere elimina eventuali immissioni accidentali dei risultati.



Pulsante d'inserimento NON attivo:
non si possono inserire i risultati



Pulsante d'inserimento attivo:
si possono inserire i risultati

Per inserire i risultati non vi rimane che selezionare una coppia e poi scegliere il risultato tra quelli proposti sui pulsanti in basso. E' anche possibile cercare una determinata coppia di giocatori a partire dal loro tavolo (scacchiera) inserendone in basso a sinistra il numero nella casella alla destra di **Table**. Il risultato può essere inserito anche da tastiera. Ecco i codici dei vari risultati:

- 1** : 1 - 0, vittoria al bianco
- 0** : 0 - 1, vittoria al nero
- 5** oppure **x** : $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$, pareggio
- 3** : 1F - 0, vittoria a forfait al bianco
- 4** : 0 - 1F, vittoria a forfait al nero
- 6** : $\frac{1}{2}$ F - $\frac{1}{2}$ F, pareggio a forfait
- 2** : 0F - 0F, sconfitta a forfait per entrambi i giocatori
- 7** : adj, partita aggiornata col risultato temporaneo $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$,
- 8** : $\frac{1}{2}$ F - $\frac{1}{2}$ F ma senza calcolo del bucholz o sonneborn-berger.
- 9** o **spazio**: passa al prossimo risultato

Dopo ogni inserimento Vega si posizionerà sulla coppia successiva priva di risultato facendovi risparmiare tempo. Il tasto *spazio* o il '9' permettono di saltare al risultato successivo. Andate avanti fino ad immettere tutti i risultati perché altrimenti Vega non vi permetterà di compiere un nuovo abbinamento.

ATTENZIONE: La 'F' rappresenta il risultato a forfait le cui conseguenze sono:

- nessuna variazione di Rating;
- ai fini del Bucholz si prende il proprio punteggio, ed ai fini del Sonneborn-Berger si prende la metà del proprio punteggio;
- ai fini del colore la partita è considerata senza colore;
- chi vince a forfait non potrà prendere il BYE nei turni successivi.

ATTENZIONE: Dopo la creazione di un nuovo abbinamento, l'immissione dei risultati di quel turno ha la precedenza assoluta. Quindi Vega non vi permetterà di visualizzare e modificare i risultati degli altri turni se prima non completate l'immissione del turno corrente.

Durante la fase di inserimento potete scambiare i colori con un doppio click sulla coppia che vi interessa.

Se i risultati sono tanti e non potete finire l'inserimento in un'unica sessione, allora salvate con **File/Save** il lavoro fatto ed uscite dal programma. Alla successiva accensione Vega vi ricorderà che mancano dei risultati all'appello senza i quali non vi farà passare al turno successivo, quindi riprendete il lavoro di inserimento. Quando avrete finito di inserire tutti i risultati, ricontrollate il lavoro fatto e premete **Accept Result**. Vega verificherà che sia tutto a posto, aggiornerà tutte le variabili interne e rimarrà in attesa di nuovi comandi. Se vi accorgete di aver immesso un risultato sbagliato basta selezionare il turno, premere invio, attivare l'inserzione, scegliere la coppia ed inserire il risultato corretto premendo accept al termine... è più difficile dirlo che farlo.

Un altro modo di inserire i risultati è quello di importarli da un file esterno attraverso il pulsante **Import Result**. Il formato di questo file è il seguente:

riga 1: numero_di_coppie turno_corrente righe successive: id_bianco id_nero
codice_risultato

Quest'ultimo modo è particolarmente conveniente in grossi tornei semilampo dove operano più computer contemporaneamente per l'inserimento dei risultati i quali convogliano tutti i dati in un unico file da dare in pasto a Vega.

E adesso vediamo come inserire i risultati dei ritardatari (**Late-Entrant**). Avete due metodi a disposizione. Ma per prima cosa dovete accoppiarli manualmente tra loro ed appuntate le coppie su un foglio di carta! Ecco adesso i due metodi per inserire i risultati che li riguardano.

1) Inserire i risultati un giocatore alla volta:

Dovete ritornare nella pagina Player e fare doppio click sul giocatore interessato ed apparirà la seguente finestra. Supponendo di voler assegnare la vittoria contro l'avversario 12 al giocatore 6 Xu Fang, dovete completare i campi di input come mostrato nell'esempio seguente:



Round	Opponent	Score	Color
1	12	1	BLACK

Selezionate il risultato di sconfitta o di vittoria ed il colore. In ogni caso si ricordi che il punto intero assegnato a forfeit non permetterà a quel giocatore di prendere un altro BYE (che ha ID = 0). In generale questi inserimenti possono essere sempre fatte, non solo per i ritardatari, ed esse modificano direttamente il tabellone mentre **non** vi sarà traccia di esse negli accoppiamenti.

2) Inserimento delle coppie aggiuntive

Se dovete aggiungere molte coppie di ritardatari esiste una via più semplice. Supponiamo di essere al turno 1: premete il tasto **Modify Pairing** in alto al centro; si aprirà la finestra degli accoppiamenti manuali; premete **Load Pairing** e selezionate il file `pairs1.man` realizzato in precedenza da VEGA durante l'abbinamento automatico del turno 1. Dopo averlo caricato aggiungete manualmente le nuove coppie e quando finito premete **Done**. VEGA aggiungerà le nuove coppie a quelle esistenti. L'inserimento dei risultati avverrà in seguito come al solito.

6. Classifiche ed altri Output

Siamo giunti al termine del nostro cammino. L'ultima pagina è decisamente la più semplice di tutte. Trovate alla destra una serie di pulsanti. Ognuno di essi vi mostrerà una particolare classifica o tabella. Provate a premerli e sperimentate.

Esiste anche il pulsante **View File...** che vi permetterà di vedere altri file all'interno della directory di lavoro del nostro torneo. Ecco la spiegazione degli altri tasti.

Score Group: E' la tabella che dovete esporre al termine di ogni turno per permettere ai giocatori di prendere visione del proprio stato che determinerà l'abbinamento del turno successivo. Esso mostra la suddivisione dei giocatori nei vari gruppi di punteggio.

Cross Table: è il comune tabellone con la storia degli incontri di ciascun giocatore.

Ranking List: mostra la classifica ordinata per score e poi per i criteri di spareggio selezionati in precedenza.

Rank Category: mostra la classifica parziale relativa a ciascuna categoria. Ciò è utile per tornei in cui sono previsti premi di categoria.

Board Cards: mostra i cartellini del turno corrente da mettere su ciascuna scacchiera. I cartellini vengono stampati uno di seguito all'altro. Se si vogliono i cartellini con un fissato numero per ogni pagina in formato A4 allora occorre stampare il file `boardcrd.rtf` presente nella directory di lavoro dopo averlo importato in Word o altro editor evoluto. In questo file i cartellini sono stampati in modo tale da dover tagliare i fogli sovrapponendoli uno sull'altro.

Player Cards: mostra il cartellino con la storia del torneo di ciascun giocatore con le variazioni di rating nazionale: La formula usata da VEGA per il calcolo delle variazioni Elo nazionali è quella della FSI: $R = R_0 + K * SOMMA_i (P_i - PA_i)$. Dove R è il punteggio elo finale, R_0 il punteggio iniziale, K è il coefficiente, P_i e PA_i rispettivamente i punti realizzati ed attesi al turno i .

Round Pairing: mostra l'abbinamento del turno corrente;

Round Result: mostra i risultati del turno corrente;

View *.VEG: vi permette di controllare il file *.veg in cui è presente l'archivio del torneo ed altre importanti informazioni. Ecco qui sotto con qualche commento:

```
Vega Pro 3.50 # Do not edit this file ; intestazione
5° International Open ; nome torneo
London ; città
12042003,21042003 ; data
Popov Alexander ; arbitro
0.5 1.0 ; punti per la patta e la vittoria
1 2 3 4 5 6 7 0 0 0 ; priorità dei criteri di spareggio
london ; sigla file del torneo
9 1 1 2 ; turni di gioco, sistema di gioco, torneo FIDE, turni accelerati
1 ; registrazioni chiuse: 1 = sì, 0 = no
36 ; giocatori registrati
...
```

Print Window: vi permette di stampare ciò che avete visualizzato precedentemente.

7. Menu Extras

Da questo menu è possibile realizzare molti report su file che possono essere successivamente visualizzati con il pulsante **View File...**

Player List. Permette di generare delle liste dei giocatori registrati ordinati per nome (file `playname.txt`) o per Elo (file `playrat.txt`).

FIDE Report: ID by score genera i file:

1. **fidecros.txt** è il tabellone con i numeri d'ordine regenerati ed ordinati in base alla classifica finale.
2. **fideelo.txt**: file nel formato della FIDE per l'aggiornamento del punteggio elo. Contiene i giocatori che hanno elo FIDE ed hanno giocato almeno una partita con un giocatore FIDE, oppure un giocatore senza elo FIDE ma che ha giocato almeno 3 partite con giocatori FIDE.
3. **fidecard.txt**: contiene i cartellini dei giocatori sopra specificati.

FIDE Report: ID by rating generates the files:

1. **fidecros.txt** è il tabellone con il numero d'ordine rigenerato in base all'elo.
2. **fideelo.txt**: vedi sopra.
3. **fidecard.txt**: vedi sopra.

In caso di torneo a girone italiano viene salvato il file crosrr.txt con gli ID rigenerati in base alla classifica.

Final Cross Table																
N	NAME	Elo	cat	nat	score		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	ANDREW GEORGE	2130	FM	USA	6.50		#	1	1	0	%	%	%	1	1	1
2	LOAN FRED	2355	IM	USA	6.00		0	#	%	1	1	1	%	%	%	1
3	ARMENTANO ALESSIO	1980	FM	ITA	5.50		0	%	#	1	%	1	1	0	1	%
4	KIM JO	2300	IM	KOR	5.50		1	0	0	#	%	%	1	1	1	%
5	MITTER MARY	2145	GM	FRA	5.50		%	0	%	%	#	%	1	1	%	1
6	CATAPANO FRANCESCO	1850	A	ITA	3.50		%	0	0	%	%	#	0	1	%	%
7	HOLTON GEORGE	1930	M	USA	3.50		%	%	0	0	0	1	#	1	0	%
8	KASPIROV TOMMY	2080	FM	USA	3.00		0	%	1	0	0	0	0	#	%	1
9	FORLANO LUIGI	1950	A	ITA	3.00		0	%	0	0	%	%	1	%	#	0
10	FRANCIS JOHN	2300	IM	ENG	3.00		0	0	%	%	0	%	%	0	1	#

I file generati con il tasto FIDE report possono essere visualizzati con i corrispondenti pulsanti sul lato destro della pagina Position.

National Report genera il file **tournamentfilename.elo** usato dalla FSI per l'aggiornamento dell'elo italia e di quello FIDE..

Backup *.veg file. Fa una copia di riserva del file *.veg con estensione *.bak.

Rank Rating Group. Genera il file rankgrp.txt in cui i giocatori sono ordinati nei gruppi limitati dal punteggio elo indicato dall'arbitro:

Rank Player Group

Set the rating interval for each group

	Min	Max
Group 1: >	2000	and <= 2500
Group 2: >	1800	and <= 2000
Group 3: >	0	and <= 0
Group 4: >	0	and <= 0
Group 5: >	0	and <= 0

Cancel Done

Rank Date Group. E' analogo al precedente, ma genera il file rankdagr.txt in cui i giocatori sono ordinati nei gruppi limitati dalle date di nascita. Il formato delle date è il seguente: **ggmmaa**. Per aa inferiore a 15 si assume una data del tipo 20aa, altrimenti si assume una data pari a 19aa. Il programma non controlla il formato della data per cui è responsabilità dell'arbitro inserire date di nascita nel formato corretto.

Tournament statistics. Salva il file tourstat.txt con un riassunto generale del torneo.

Round Robin Calendar. Questa opzione salva il calendario, cioè tutti i turni, di un torneo all'italiana.

DB conversion utility. Permette di convertire il database USCF con campi delimitati da TAB in un database with campi a lunghezza fissa. Il file prodotto può essere successivamente letto con l'opzione "connect to database".

Load Round. L'opzione **Extras / Dangerous Stuff! / Load Round** carica il file RND di un turno N. Questa opzione è utilis per caricare il file RND salvato automaticamente al turno N quando il file normale è stato danneggiato per qualche motivo.

Delete Round. L'opzione **Extras / Dangerous Stuff! / Delete Round** cancellerà il turno corrente e posizionerà Vega allo stato "Waiting a pairing" del turno precedente.

Reset the Tournament. L'opzione **Extras / Dangerous Stuff! / Reset Tournament** costringe Vega a portarsi all'inizio del torneo subito dopo aver chiuso le registrazioni.

Modify the Tournament. L'opzione **Extras / Dangerous Stuff! / Modify Tournament** permette di modificare alcuni parametri che definiscono il torneo. Alcuni parametri (per esempio il sistema di gioco) non si possono modificare con questa opzione se le registrazioni sono state chiuse. Per modificarli occorre quindi riaprire le registrazioni.

Reopen Registration. L'opzione **Extras / Dangerous Stuff! / Reopen Registration** riaprirà le registrazioni. In questo caso l'arbitro può, se vuole, modificare tutti i parametri del torneo.

8. Generazione del sito del Torneo

Durante le normali operazioni Vega salva dei file, nella working directory, che tutti insieme danno vita al sito web del torneo. Il più importante di questi file è l'index.html da cui partono i link per gli altri file.

Se si vuole pubblicare online il sito occorre pubblicare tutti i file con estensione *html* presenti nella working directory.

Appendice A: Il sistema Dubov

C.04.3. Sistema Svizzero DUBOV (basato sul rating)

Approvato dall'Assemblea Generale del 1997

Prefazione

Il Sistema Svizzero Dubov intende rendere massimo il comportamento corretto dei giocatori. Questo significa che un giocatore che durante un torneo ha una performance rating maggiore di un altro dovrebbe avere anche più punti.

Se la media del rating di tutti i giocatori è pressoché uguale, come in un girone all'italiana, allora l'obiettivo è raggiunto. Poiché il Sistema Svizzero è più o meno un sistema Statistico, l'obiettivo può essere raggiunto solo approssimativamente.

La strada da seguire è uniformare la media dei rating degli avversari di tutti i giocatori di un gruppo di punteggio. Pertanto facendo l'abbinamento di un turno si accoppieranno i giocatori che hanno già giocato con avversari con Elo basso, con avversari che abbiano un Elo alto.

1. Definizioni introduttive

"R" è il rating di un giocatore

"ARO" è la media del rating degli avversari di un giocatore [average rating opponent]. L'ARO deve essere calcolato dopo ogni turno come base per l'abbinamento.

Il colore spettante [due color] a un giocatore è il bianco,

- se prima ha giocato più partite con il nero che con il bianco,
- se il numero fosse pari ma ha avuto il nero nel turno precedente.

Il colore spettante a un giocatore è il nero,

- se prima ha giocato più partite con il bianco che con il nero,
- se il numero fosse pari ma ha avuto il bianco nel turno precedente.

2. Restrizioni nell'abbinamento

2.1 Non possono essere abbinati due giocatori che abbiano già giocato tra loro.

2.2 Un giocatore che ha ottenuto un punto senza giocare, non può ricevere il bye.

2.3 La differenza tra il numero di partite giocate coi bianco e coi nero non può essere maggiore di 2 o minore di -2

2.4 Un giocatore non può ricevere tre volte di fila lo stesso colore.

2.5 Tranne nell'ultimo turno, un giocatore non può essere trasferito in un gruppo di punteggio superiore più di due volte consecutive e non più di tre volte (se il torneo ha meno di 10 turni) o di 4 volte (se il torneo ha più di 9 turni) all'interno dello stesso torneo.

2.6 Un giocatore non può essere trasferito dal sottogruppo del colore che gli spetta ad un altro sottogruppo se questo dovesse violare la restrizione 2.3 o 2.4

3. Attribuzione del colore

Abbinando due giocatori, l'assegnazione del colore terrà conto con priorità discendente:

- dare a entrambi i giocatori il colore spettante
- pareggiare il numero di partite già giocate con il bianco e con il nero

- alternare il colore di entrambi i giocatori basandosi sulla prima differenza della loro sequenza di colori, risalendo dall'ultimo turno giocato fino al primo turno
- assegnare il bianco al giocatore con l'ARO maggiore
- assegnare il bianco al giocatore con R minore

4. Torneo con numero dispari di partecipanti

Il giocatore del gruppo di punteggio più basso con R minore riceverà il bye.

Se ci sono giocatori con R minore in entrambi i sottogruppi di colore, allora il bye sarà dato a quello del gruppo di colore dominante e nel caso ci fossero più giocatori con uguale R, il bye sarà dato a quello con l'ARO più alto.

5. Abbinamenti per il primo turno

L'elenco dei giocatori già predisposto è diviso in due parti uguali: i giocatori della parte superiore sono posti a sinistra, quelli della parte inferiore a destra. Il primo giocatore della colonna di sinistra è abbinato con il primo giocatore della colonna di destra, il secondo con il secondo, e così via. Dopodiché il colore con cui giocheranno è determinato per sorteggio ad esempio per la prima coppia. In tal modo tutte le coppie dispari avranno colore identico a quello della prima mentre le coppie pari avranno il colore opposto.

Se il numero dei giocatori è dispari, l'ultimo della lista avrà il bye, senza alcun colore.

Questa procedura di abbinamento produce le stesse coppie degli altri sistemi svizzeri FIDE.

6. Procedure di abbinamento per i turni successivi

6.1 Casi normali (Casi speciali: vedi capitolo 7)

Il numero dei giocatori di un gruppo di punteggio è pari e il numero dei giocatori che vogliono il bianco è lo stesso di quello che vogliono il nero. Ogni giocatore ha nel suo gruppo di punteggio almeno un avversario possibile

6.2 Prima operazione

I giocatori che dovrebbero giocare con il bianco vengono ordinati in base all'ARO crescente, se l'ARO è pari il giocatore con R inferiore è posto prima. Se ARO e R sono ugualmente pari, si considera l'ordine alfabetico.

I giocatori che dovrebbero giocare con il nero vengono ordinati in base a R decrescente, se R è pari il giocatore con APO superiore è posto prima. Se ARO e R sono ugualmente pari, si considera l'ordine alfabetico.

Vengono scritte due colonne di numeri, quindi vengono abbinate.

Per esempio

Bianco (ARO)	Nero (R)
2310.0	2380
2318.4	2365
2322.3	2300
2333.7	2280
2340.5	2260
2344.6	2350

Vengono poi scritti i nomi dei giocatori e si verifica un unico fattore, se si sono già incontrati precedentemente.

6.3 Perfezionamento

Se i giocatori si sono già incontrati allora il giocatore 'Bianco' è abbinato con il primo giocatore 'Nero' che non ha ancora incontrato della riga inferiore.

Se ciò avviene nell'ultima riga di un gruppo di giocatori allora viene modificata la penultima riga.

Se ciò avviene nella riga n° K di un gruppo con lo stesso punteggio e tutti i 'Neri' delle righe inferiori hanno già giocato con il 'Bianco' n° K, allora cambieremo l'abbinamento nella riga n° K-1, e se ciò non basta nella riga n° K-2 e così via.

Se il Bianco n° K ha già giocato con tutti i 'Neri' cercheremo un avversario per lui a partire dal giocatore 'Bianco' n° K+1 fino a scendere al termine della colonna e di seguito cominciando con il 'Bianco' n° K-1 fino a giungere al 'Bianco' n° 1. L'assegnazione del colore a ciascuna coppia verrà fatta in base alle regole apposite.

6.4 Vagabondo [floaters]

Lo scopo delle procedure di abbinamento è di accoppiare tutti i giocatori all'interno di un gruppo di punteggio.

Se ciò non avvenisse, i restanti giocatori vengono trasferiti nel gruppo di punteggio immediatamente inferiore e considerati in base al punto 8.

Se ci fosse possibilità di scelta, il vagabondo verrà determinato in base alle seguenti caratteristiche in decrescente preferenza.

- il giocatore non proviene da un gruppo di punteggio superiore e può essere abbinato nel gruppo inferiore
- il giocatore non proviene da un gruppo di punteggio superiore e non può essere abbinato nel gruppo inferiore
- il giocatore proviene da un gruppo di punteggio superiore e può essere abbinato nel gruppo inferiore
- il giocatore proviene da un gruppo di punteggio superiore e non può essere abbinato nel gruppo inferiore.

7. Trasposizione dei giocatori per soddisfare le richieste del punto 6

Se non potessero completamente soddisfare i requisiti base dell'abbinamento, si potranno effettuare le trasposizioni nell'ordine qui riportato:

7.1 Se un giocatore ha già incontrato tutti i giocatori del suo stesso gruppo di punteggio, si trasferirà come suo avversario un giocatore del gruppo immediatamente inferiore con cui non abbia già giocato e con cui possa giocare in base alle regole per la definizione dei colori.

Il giocatore che viene trasferito dovrebbe soddisfare i seguenti requisiti, con priorità discendente

- il colore spettante è opposto a quello del giocatore in questione.
- se c'è possibilità di scelta, verrà trasferito il giocatore con R maggiore
- se ci fossero più giocatori con lo stesso R, verrà trasferito quello con ARO inferiore

7.2 Se il numero di giocatori di un gruppo di punteggio è dispari, per pareggiarlo verrà trasferito dal gruppo di punteggio più vicino un giocatore che non abbia già giocato con almeno uno dei giocatori del gruppo di punteggio superiore e il cui abbinamento sia permesso dalle regole per l'assegnazione dei colori.

Questo giocatore che viene trasferito dovrebbe soddisfare i seguenti requisiti con priorità discendente

- il colore a lui spettante è opposto al colore dominante del gruppo di punteggio superiore.
- se c'è possibilità di scelta, verrà trasferito il giocatore con R maggiore
- se ci fossero più giocatori con lo stesso R, verrà trasferito quello con ARO inferiore

7.3 Se il numero di giocatori con lo stesso punteggio è pari ma il numero di 'Bianchi' supera i 'Neri' di $2n$, allora gli n giocatori 'Bianchi' con ARO inferiore verranno trasferiti nel gruppo del 'Nero'. Se ci fossero giocatori con ARO uguale, allora si sceglie il giocatore con R maggiore. Se coincidessero completamente sia ARO sia R, allora la scelta verrà fatta ordinando alfabeticamente i giocatori, effettuando il trasferimento dalla metà superiore.

7.4 Se il numero di giocatori con lo stesso punteggio è pari ma il numero di 'Bianchi' è inferiore ai 'Neri' di $2n$, allora gli n giocatori 'Neri' con ARO superiore verranno trasferiti nel gruppo dei 'Bianco'. Se ci fossero giocatori con ARO uguale, allora si sceglie il giocatore con R minore. Se coincidessero completamente sia ARO sia R, allora la scelta verrà fatta ordinando

alfabeticamente i giocatori, effettuando il trasferimento dalla metà superiore.

8. Come trattare i vagabondi

8.1 Priorità nell'abbinamento

I vagabondi cui spetta il colore bianco sono trattati in base al capitolo 6.2

I vagabondi cui spetta il colore nero sono tratti in base al capitolo 6.2

Iniziando dal vagabondo 'Bianco' più alto, essi vengono abbinati uno per volta scendendo fino al più basso alternando tra 'Bianco' e 'Nero'

8.2 Abbinamento dei vagabondi

Ogni vagabondo è abbinato con il giocatore avente R maggiore, se possibile avente colore spettante opposto. Se ci sono più giocatori con lo stesso R, verrà scelto quello con ARO inferiore.

9. Note conclusive

L'elenco in ordine di ARO deve essere esposto al termine di ciascun turno per permettere ai giocatori di calcolare essi stessi gli abbinamenti.

Nel caso di situazioni che non possono essere risolte con le istruzioni riportate, l'arbitro dovrà procedere saggiamente e imparzialmente nello spirito dei principi sopra descritti.

Appendice B: Note sul sistema Dubov

Tale sistema è stato usato in URSS per molti anni dal Prof. Dubov prima che la FIDE lo facesse proprio nel 1997. Esso è stato applicato in passato senza ausilio di computer. In questa appendice spiegherò a grandi linee il sistema affinché l'arbitro lo padroneggi e sia in grado di interpretare i messaggi di Vega. Introduciamo innanzitutto alcuni termini per rendere più semplice e non ambigui la spiegazione successiva:

- **score** = per un giocatore si ottiene sommando i punti realizzati ad ogni incontro (generalmente 1 per la vittoria, 0 per la sconfitta, 1/2 per la patta);
- **rating** = è il punteggio Elo che accompagna ciascun giocatore;
- **score bracket** o **score group** o **group** = gruppo di giocatori aventi lo stesso score;
- **ARO (Average Rating Opponent)** = è la media aritmetica del rating dei giocatori incontrati; più esso è alto, maggiore è la forza dei giocatori incontrati. L'ARO può anche essere usato per lo spareggio in caso di stesso score a fine torneo;
- **Buccholz** = il buccholz di un giocatore si ottiene sommando gli score dei giocatori incontrati (se ho giocato con A che ha 2 punti e con B che ha 1.5 punti allora avrò un Bucholz di 3.5). E' usato per lo spareggio in caso di stesso score a fine torneo;
- **colour preference** (preferenza di colore) = ci dice con quale colore un giocatore dovrebbe giocare la prossima partita. Esso dipende dalla storia degli incontri precedenti: chi ha giocato più volte col bianco che non col nero ora dovrà giocare col nero e viceversa; altrimenti, se l'ultima partita è stata giocata col bianco allora la prossima dovrà essere giocata col nero e viceversa;
- **due color** (colore dovuto o colore atteso) = è equivalente al colour preference. Questo termine è usato nel sistema Dubov e lo useremo anche noi in seguito al posto di *preferenza di colore*;
- **floater** (fluttuante) = giocatore che non può essere accoppiato con giocatori dello stesso score;
- **upfloater** (fluttuante in alto) = giocatore che gioca con un avversario avente più punti. Il sistema Dubov impone che un giocatore non sia mai un upfloater per due turni di fila (si veda più avanti per ulteriori dettagli);
- **isola** = è il giocatore che non può essere accoppiato con nessuno nel proprio score group. L'isola è un floater, ma il floater può non essere un'isola. Infatti nn giocatore può essere un isola o perché ha già giocato con tutti, oppure a causa di problemi di assegnazione di colore (per esempio il giocatore A non ha giocato col giocatore B, ma poiché entrambi devono giocare con lo stesso colore allora non possono essere accoppiati). Il termine "isola" è mio e me ne servirò perché rende bene il concetto. Un'isola può essere individuata facilmente all'interno di un gruppo. Il floater, invece, può apparire perché non si riescono ad accoppiare alcuni giocatori di un gruppo sebbene tutti abbiano almeno un possibile possibili avversario.

Il sistema svizzero nella variante olandese, come è noto, dopo aver ordinato n giocatori con lo stesso score in base al rating, prova ad accoppiare il primo giocatore con quello di posto $n/2+1$, il secondo con $n/2+2$, ecc... Che cosa produce ciò?

Se calcolassimo l'ARO dei giocatori di uno stesso score bracket ad un certo turno, scopriremo che essi sono *significativamente* diversi. Cioè ciascun giocatore sta disputando un torneo diverso da quello di un altro giocatore dello stesso score group. La conseguenza è che pur avendo gli stessi punti realizzeranno performance e variazioni di rating diverse. Sarebbe più giusto, invece, che i giocatori aventi gli stessi punti realizzino le stesse performance, ovvero, per realizzare una performance maggiore di un altro, occorre avere anche maggiori punti. Inoltre, il sistema olandese, non si cura, nella formazione della coppia, se a giocare siano due giocatori che dovrebbero giocare con lo stesso colore.

Il sistema Dubov tende ad eliminare questa disuguaglianza di trattamento ed i giocatori sono considerati in maniera più equa. Ciò viene realizzato accoppiando i giocatori dello stesso score bracket in modo che il giocatore con un ARO basso incontri un giocatore con rating alto e viceversa. Dopo t turni troveremo nei vari score bracket giocatori con ARO di poco differente.

A parte questo trattamento più equo, il sistema Dubov si differenzia dalle altre varianti dello svizzero (il Lim e l'olandese) per il trattamento dei score group con numero dispari di giocatori. Infatti mentre gli altri sistemi spostano un giocatore nel gruppo successivo sperando che dopo si sia in grado di scegliergli un avversario, nel sistema Dubov, invece, si preleva un giocatore dal gruppo inferiore.

Nella pratica gli n giocatori di uno score bracket sono divisi in due gruppi uguali: quelli che hanno il due color bianco (il gruppo bianco) e quelli che hanno il due color nero (il gruppo nero). I bianchi sono ordinati in senso crescente di ARO, i neri invece in senso decrescente di rating. Ecco un esempio standard:

White (ARO)	Black (Rating)
2310.0	2380
2318.4	2365
2322.3	2300
2333.7	2280
2340.5	2260
2344.6	2250

L'accoppiamento poi procede tra il primo bianco col primo nero, e così di seguito. Ora vedremo come Vega realizza i vari casi e come li segnala nella spiegazione del lavoro fatto riportato nel file verbose.txt.

- Caso Standard (capitolo 6 FDS)

I compiti preliminari di un arbitro sono i seguenti:

1. Calcolare l'ARO di ciascun giocatore;
2. Determinare il due color di ciascun giocatore (capitolo 1 del FDS, FIDE Dubov System);
3. Assegnare ogni giocatore nel rispettivo score group e sottogruppo di colore.

Vega fa proprio questo e al turno N salva nel file scgrN-0.txt i giocatori distribuiti nei vari gruppi. Rivediamo il caso standard con l'aiuto di Vega, cioè quello in cui il numero dei giocatori aventi due color bianco e nero è lo stesso. Di seguito è riportato un semplice caso con 4 giocatori, due per ciascun sottogruppo:

'c' and 'u' flag

Group 9									
			white		black				
ID	ARO	Rat	c	u	ID	ARO	Rat	c	u
14	1954.9	2145	1	0	1	2043.2	2600	1	1
18	1957.7	1980	1	1	15	2086.1	2130	0	1

player 14 cannot upfloat

player 15 cannot change duecolor

Gli ID dei giocatori sono 14, 18 (bianchi) e 1, 15 (neri). Il sottogruppo bianco è ordinato per ARO crescente, mentre quello nero lo è per Elo decrescente. L'output di Vega mostra anche le

due utilissime variabili 'c' ed 'u' che permettono di portare a termine la procedura di accoppiamento. La variabile 'c' indica se il giocatore può "cambiare due color" (0 = no, 1 = sì). Invece la variabile 'u' indica se il giocatore può diventare un upfloater, cioè se può giocare con un avversario avente punteggio maggiore (0 = no, 1 = sì). Si tenga presente che la limitazione sul colore, variabile 'c', è assoluta mentre non lo è quella sulla variabile 'u'; cioè un giocatore nel sottogruppo bianco con c=0 non potrà mai giocare col nero; invece un giocatore con u=0 in alcuni casi limiti sarà costretto a giocare ancora con avversari di punteggio superiore (si veda più avanti).

Adesso gli accoppiamenti procedono provando le coppie 14-1 e 18-15 verificando che i giocatori non abbiano giocato tra loro in precedenza. Altrimenti si provano altre coppie come negli altri sistemi svizzeri (capitolo 6.3 FDS). Quindi i colori vengono assegnati secondo le regole del capitolo 3.

Se l'abbinamento non può essere fatto per tutti i giocatori, quelli non accoppiati, i floater (sono sempre in numero pari) vengono trasferiti nel successivo gruppo a punteggio inferiore. L'accoppiamento dei floater è coperto dal capitolo 8 e rappresenta una generalizzazione del caso delle "isole" che verrà trattato più avanti.

Il sistema Dubov lavora sulla premessa del caso standard. Quando ciò non è realizzato allora occorre operare sul gruppo per modificarlo e renderlo standard. In ordine di priorità tali operazioni sono:

1. individuare le isole e trovargli un avversario nello score group inferiore come indicato nel capitolo 7.1;

2. se il numero dei giocatori in un score group è dispari (dopo aver eseguito il passo 1) occorre aggiungere un giocatore prelevandolo dai gruppi inferiori come descritto nel capitolo 7.2;

3. uguagliare il numero dei giocatori aventi due color bianco e nero come descritto nei capitoli 7.3 e 7.4.

Adesso esaminiamo separatamente questi 3 casi.

- Caso delle "Isole" (capitolo 7.1 FDS)

Nel caso di una "isola" l'avversario è cercato con le seguenti priorità:

1. due color opposto;
2. il rating più alto;
3. l'ARO più basso;
4. lo stesso due color;
5. il rating più alto;
6. l'ARO più basso.

Per esempio nella seguente situazione:

```

-----
Group 4, score = 6
-----

```

			white					black				
ID	ARO	Rat	c	u		ID	ARO	Rat	c	u		
34	1707.0	1570	1	1		29	1697.1	1613	1	1		
35	1823.6	1565	1	1								

```

-----

```

```

Group 5, score = 5.5
-----
      white | black
ID  ARO  Rat  c  u | ID  ARO  Rat  c  u
-----
32 1700.4 1580  1  1 |  8 1864.7 2156  1  0
 7 1891.3 2202  1  1 | 20 1823.8 1700  1  1
                       | 28 1844.7 1622  0  1

```

Se il giocatore 35 ha già giocato col 34 e 29, allora è un'isola. Vega gli assegna l'avversario 20 (si noti che l'8 è bloccato nel proprio gruppo, u=0). Per comprendere l'output di Vega del file verbose.txt si tenga presente la seguente convenzione:

Lo spostamento di un giocatore avviene tra due score group. Quello con punteggio maggiore è indicato con la lettera **U**, Up=su, quello a punteggio inferiore con **D**, Down=giù.

D e U possono essere seguiti da un numero (per esempio D=3, U=-4) che indica quante coppie possono essere realizzate con i giocatori rimasti in quel gruppo dopo aver effettuato il trasferimento del giocatore in questione.

Se quel numero è preceduto dal segno '-' allora esso rappresenta proprio il **numero massimo** di coppie che è possibile ottenere in un dato score group.

Si tenga presente che, quando è necessario, occorre tentare di spostare quel giocatore che massimizza le coppie in U e D. La spiegazione dell'abbinamento per la situazione precedente è dunque la seguente (in rosso appaiono dei commenti aggiuntivi):

```

=====
Pairing group 4
=====
[Ch 7.1] found 1 ISLAND(s):  35,   Nel gruppo 4 esiste un'isola: giocatore 35
... 20 better opponent: (D=-2)

20 è il miglior avversario di 35 e si trova nel gruppo 5. Togliendo 20 dal suo
gruppo si potranno poi realizzare 2 coppie, cioè il massimo possibile.

> moving player 35 from [4 W] to floater group 4
> moving player 20 from [5 B] to opponent group 4

[4 W] significa gruppo 4 e colore bianco, [5 B] significa gruppo 5 e colore nero.
I gruppi "floater" e "opponent" sono spazi logici in cui vengono parcheggiati le
isole/floater ed i loro avversari. Vega ha accoppiato quindi il 35 col 20.

[Standard case] 1 White e 1 Black
34      - 29

Nel gruppo 4, dopo aver sistemato il 35, sono rimasti i giocatori 34 e 29 che
possono essere accoppiati

```

- Caso con numero dispari di giocatori (capitolo 7.2 FDS)

Quando il numero di giocatori in un score group è dispari, un particolare giocatore deve essere trovato nello score group sottostante (**Down**). Questo giocatore, si tratta di un upfloater, deve poter giocare almeno con un giocatore nel gruppo superiore (**Up**) in cui viene trasferito. I criteri di ricerca sono:

1. due color opposto al colore dominante nel gruppo;
2. il rating più alto;
3. l'ARO più basso;
4. lo stesso due color dominante nel gruppo;

5. il rating più alto;
6. l'ARO più basso.

- Gruppo pari ma diverso numero di giocatori aventi due colori bianco e nero (capitolo 7.3 e 7.4 FDS)

Questo è l'ultimo passo da compiere dopo aver fatto, se necessario, i passi riportati nei capitoli 7.1 and 7.2. Ora occorre semplicemente uguagliare i colori. Consideriamo il seguente caso che riguarda il gruppo 6:

```
-----
Group 6, score = 1
-----
      white | black
ID  ARO  Rat  c  u | ID  ARO  Rat  c  u
-----
11 1915.0 2100  1  1 |  4 1984.8 2268  1  1
 3 1998.5 2361  1  1 |
 7 2002.0 2213  1  1 |
 8 2004.8 2162  0  0 |
19 2033.3 1918  1  1 |
27 2049.5 1789  1  1 |

-----
Group 7, score = 0
-----
      white | black
ID  ARO  Rat  c  u | ID  ARO  Rat  c  u
-----
16 2059.3 1997  1  1 |
```

Siccome esso è dispari occorre innanzitutto renderlo pari aggiungendogli un giocatore (capitolo 7.2). Successivamente occorre pareggiare i colori (capitolo 7.3). L'output di Vega per i movimenti di cui sopra è il seguente:

```
=====
Pairing group 6
=====
[Ch 7.2] Group odd! 6 White e 1 Black
> moving player 16 from [7 W] to [6 W]

[Ch 7.3 7.4] Colors not equal 7 White e 1 Black
> moving player 11 from [6 W] to [6 B]
> moving player 3 from [6 W] to [6 B]
> moving player 7 from [6 W] to [6 B]

[Standard case] 4 White e 4 Black
8      - 3
19     - 7
27     - 4
16     - 11
```

Nota importantissima!

Non si dimentichi mai che il sistema Dubov è un sistema *svizzero* e tra i principi cardine vi è quello di far giocare tra loro avversari che abbiano gli stessi punti o, se ciò non fosse possibile, aventi la minima differenza di punti. Questo principio, sebbene non dichiarato esplicitamente nel capitolo 2, va tenuto sempre presente. Per esempio, nella situazione seguente:

```
-----
```

```

Group 1, score = 6.5
-----
              white | black
ID  ARO  Rat  c  u |  ID  ARO  Rat  c  u
-----
              |  12 2018.4 2095  0  1
-----

Group 2, score = 5.5
-----
              white | black
ID  ARO  Rat  c  u |  ID  ARO  Rat  c  u
-----
  5 2036.8 2219  1  0 |  9 1968.6 2136  1  0
 20 2113.1 1889  1  1 |
-----

```

nel gruppo 2 apparentemente solo il giocatore 20 potrebbe spostarsi in alto (u=1) e giocare col 12. Infatti i giocatori 5 e 9 sono bloccati nel loro gruppo (u=0). D'altra parte, poiché 12 ha già giocato col 20, per evitare che il 12 peschi ancora più in basso, **l'articolo 2.5 per necessità viene soppresso** (fa lo stesso il sistema olandese con un articolo analogo quando si possono formare più coppie in uno score group) e si tenterà di accoppiare il 12 prima col 5 e poi col 9 a dispetto del fatto che questi ultimi abbiano in precedenza giocato con avversari aventi punti maggiori. Si noti infine che se fosse stato possibile accoppiare il 12 col 20, per poi scoprire che è impossibile la coppia 5-9, allora avremmo dovuto tentare l'abbinamento 12-9 e 5-20. **In ogni caso si ricordi di diminuire al massimo i floater.**

La soppressione dell'articolo 2.5 in caso di necessità va messa in atto quando serve, cioè quando il floater rischia di "precipitare" più in basso lontano dal gruppo di appartenenza. Quest'ultimo punto è estremamente importante e va tenuto sempre presente dall'arbitro che potrebbe cadere in errore se applicasse acriticamente il regolamento senza coglierne lo spirito informatore ⁽¹⁾. Consideriamo ancora un altro caso che chiarisce quanto detto:

```

-----
Group 5, score = 5
-----
              white | black
ID  ARO  Rat  c  u |  ID  ARO  Rat  c  u
-----
 43 1704.3 1461  1  1 |  32 1710.1 1580  1  1
 29 1710.1 1613  1  1 |  34 1708.8 1570  1  1
 21 1719.4 1691  1  1 |  35 1840.3 1565  1  1
  9 1739.0 2151  1  0 |
-----

Group 6, score = 4.5
-----
              white | black
ID  ARO  Rat  c  u |  ID  ARO  Rat  c  u
-----
 23 1892.4 1673  1  1 |  3 1789.6 2287  1  1
              |  28 1795.6 1622  1  1
-----

```

Ed ecco la spiegazione dell'abbinamento (in rosso ulteriori commenti).

```

=====
Pairing group 5
=====
[Ch 7.2] Group odd! 4 White e 3 Black    gruppo dispari... occorre renderlo pari
... better upfloater:3 (U=-4, D=0)
Il primo candidato a transitare nel gruppo superiore, è il giocatore 3 che si
trova nel gruppo 6 sottostante. Il 3 permetterebbe di realizzare sopra, U, 4
coppie, cioè il massimo possibile (si noti il segno '-' che precede il 4), mentre
giù non verrebbero realizzate coppie, D=0

```

¹ Io stesso sono stato vittima dell'errata interpretazione del regolamento e devo al Professor Eduard Dubov la chiarificazione di questo aspetto dopo un incontro avuto a casa sua a Mosca il 5 gennaio 2005.

```

... better upfloater:23 (U=-4, D=-1)
è stato trovato un miglior candidato, il 23, che massimizza il numero delle
coppie su, 4, e giù, 1
> moving player 23 from [6 W] to [5 W]
il 23 viene spostato nel gruppo superiore, sottogruppo bianco

[Ch 7.3 7.4] Colors not equal 5 White e 3 Black
> moving player 43 from [5 W] to [5 B]

[Standard case] 4 White e 4 Black
29 - 32
21 - 34
9 - 43
23 - 35

=====
Pairing group 6
=====

[Ch 7.3 7.4] Colors not equal 0 White e 2 Black
> moving player 28 from [6 B] to [6 W]

[Standard case] 1 White e 1 Black
28 - 3

```

Consideriamo ancora il caso di un gruppo dispari che necessita di un giocatore per pareggiarlo e vediamo come si evita la produzione di altri floater.

Group 5, score = 5										

white black										
ID	ARO	Rat	c	u		ID	ARO	Rat	c	u

43	1704.3	1461	1	1		32	1710.1	1580	1	1
29	1710.1	1613	1	1		34	1708.8	1570	1	1
21	1719.4	1691	1	1		35	1840.3	1565	1	1
9	1739.0	2151	1	0						

Group 6, score = 4.5										

white black										
ID	ARO	Rat	c	u		ID	ARO	Rat	c	u

23	1892.4	1673	1	1		3	1789.6	2287	1	1
						28	1795.6	1622	1	1

```

=====
Pairing group 5
=====
[Ch 7.2] Group odd! 4 White e 3 Black
... better upfloater:3 (U=-4, D=0)
Il giocatore 3 permetterà 4 coppie sopra, il massimo possibile, e 0 giù

... better upfloater:23 (U=-4, D=-1)
Il 23 invece ne permette 4 su, il massimo possibile,
e 1 giù, ancora il massimo
> moving player 23 from [6 W] to [5 W] viene scelto proprio il 23

[Ch 7.3 7.4] Colors not equal 5 White e 3 Black
> moving player 43 from [5 W] to [5 B]

[Standard case] 4 White e 4 Black
29 - 32
21 - 34
9 - 43

```

23 - 35

```
=====
Pairing group 6
=====
```

```
[Ch 7.3 7.4] Colors not equal 0 White e 2 Black
> moving player 28 from [6 B] to [6 W]
```

```
[Standard case] 1 White e 1 Black
28 - 3
```

Infine vediamo un caso con due isole. I due avversari prelevati sotto come indicato nel capitolo 8 devono massimizzare le coppie sia sopra che sotto evitando la produzione di nuovi floater.

```
-----
Group 7, score = 6.5
-----
      white | black
ID  ARO  Rat c u | ID  ARO  Rat c u
-----
23 1891.1 1673 1 1 | 1 2013.8 2344 1 1
      | 7 1847.8 2202 1 1
-----
```

```
-----
Group 8, score = 6
-----
      white | black
ID  ARO  Rat c u | ID  ARO  Rat c u
-----
12 1686.1 2054 1 1 | 11 1732.7 2073 1 1
43 1709.8 1461 1 1 | 17 1680.7 1777 1 1
21 1801.5 1691 1 1 | 25 1734.7 1643 1 0
-----
```

```
=====
Pairing group 7
=====
[Ch 7.1] found 2 ISLAND(s): 7, 1,
... better opponents 12, 21: (D=1)
    Gli avversari 12 e 21 lasciano giù solo 1 coppia realizzabile
... better opponents 21, 43: (D=-2)
    Gli avversari 21 e 43 lasciano giù 2 coppie realizzabili, il massimo,
    per cui vengono accettati

> moving player 1 from [7 B] to floater group 7
> moving player 21 from [W G8] to opponent group 7

> moving player 7 from [7 B] to floater group 7
> moving player 43 from [W G8] to opponent group 7
=====
```

```
Pairing group 8
=====
[Ch 7.3 7.4] Colors not equal 1 White e 3 Black
> moving player 25 from [8 B] to [8 W]
[Standard case] 2 White e 2 Black
12 - 17
25 - 11
```

Appendice C: file *.rnd

I risultati dei turni disputati si trovano memorizzate nel file nome_torneo.rnd. In genere non bisogna modificarli, ma in qualche caso eccezionale ciò può essere fatto dall'arbitro esperto. In esso si trovano per ogni giocatore i suoi avversari, i colori, i risultati, ecc... NON MODIFICATELO o rischiate di rovinare il torneo. VEGA dopo ogni inserimento di risultati salva un file di backup con nome sigla_torneoN.rnd, dove N è il turno corrente. Se per qualche motivo il normale file sigla_torneo.rnd, che viene letto automaticamente all'inizio, dovesse essere danneggiato, allora con **File / Load Round** andate ad aprire quello del turno precedente. Ecco alcune note sul suo formato.

```
-----
6 # current round
1 # RANDOM_SORT
0 # not used
1 # IS_SAVED_ROUND
1 # IS_GET_RESULT_DONE
1 # CLOSED_REGISTRATION
0 # IS_PAIRING_DONE
```

Si tratta di variabili di sistema da non modificare.

```
-----
# players color
[001]  1 -1  1 -1 -1  1  1 -1  1
[002] -1  1 -1  1 -1  1 -1  1 -1
```

...

-1 = BLACK, 1 = WHITE, 0 = NO_COLOR

```
-----
# players opponent
[001]  40 24  6 62 35 16 36 68 78
[002]  41 27 59 77 40 12 57 21 47
```

...

Ogni numero si riferisce al numero di sorteggio dell'avversario del giocatore [k].

```
-----
# players floater
[001]  0 0 0 0 0 0 0 0 0
[002]  0 0 0 0 0 0 0 0 0
[003]  0 0 0 0 1 0 0 0 0
```

...

0 = il giocatore può cambiare score group, 1 = il giocatore non può cambiare score group.

```
-----
# round results
[001]  2 0 0 1 2 0 0 0 2
[002]  1 2 0 1 1 1 0 2 1
```

...

Per ciascun giocatore si hanno sei possibili numeri con il seguente significato:

- 1: vittoria
- 0: sconfitta
- 2: patta
- 3: vittoria a forfait
- 4: sconfitta a forfait

6: patta a forfait

#	code	pairing				
	39	37	36	36	36	36
	10405	540250	250581	340550	250691	510255
	410020	600531	600340	740690	550510	540271
	30421	460171	460740	760510	270591	740550

Ciascuna colonna contiene l'abbinamento di un turno (6 turni nell'esempio). Ogni colonna (abbinamento) inizia con il numero di coppie presenti (il primo 39, il secondo 37, ecc). Quindi seguono dei numeri a 7 cifre con il seguente codice

xxxxyyrr

dove xxx è il numero di sorteggio del Bianco, yyy il numero di sorteggio del Nero, ed r il risultato della partita con il seguente significato:

- 1: 1 - 0
- 0: 0 - 1
- 5: 1/2 - 1/2
- 3: 1F - 0
- 4: 0 - 1F
- 2: 0 - 0
- 6: 1/2F - 1/2F
- 7: aggiornata
- 9: attesa di un risultato

Appendice D: DOMANDE FREQUENTI (FAQ)

1. Posso avere il sorgente del programma?

Al momento no, mi dispiace, forse lo renderò disponibile in futuro.

2. Perché non c'è il sistema italo-svizzero?

Si tratta di un sistema antiquato che produce abbinamenti non basati sulla forza dei giocatori, quindi la classifica finale potrebbe non riflettere la reale forza dei giocatori. In futuro non verrà più usato nemmeno in Italia poiché tutti i giocatori avranno un rating (punteggio elo).

Se i giocatori non hanno un rating (tornei studenteschi o amatoriali) allora è preferibile usare il sistema svizzero basato sul bucholz (sistema vega) la cui spiegazione si trova nell'Appendice F.

3. Ho iniziato un torneo all'italiana gestendolo manualmente. Ma adesso, dal secondo turno in poi, vorrei gestirlo con Vega. Come inserisco i giocatori per farli corrispondere a quelli del torneo già iniziato?

Genera con Vega un torneo all'italiana assegnando ai giocatori dei nomi fittizi tipo A, B, C, ecc. Quindi chiudi le registrazioni e genera il primo turno. Adesso modifica i nomi A, B, ecc... con quelli che ti ritrovi in base al numero di sorteggio assegnato nel torneo reale.

4. Perché non c'è il sistema svizzero Lim/Olandese?

Gli abbinamenti prodotti con quei sistemi li reputo di qualità inferiore rispetto al Dubov. In particolare la gestione dei colori la reputo penalizzante per i giocatori fino al punto da falsare il torneo. Reputo migliore il sistema Dubov e il sistema svizzero USCF.

5. Vega non salva i dati di un torneo e non mi permette di chiudere le registrazioni.

Questo problema si verifica quando Vega è stato installato in qualche directory del tipo "Documenti" e "Desktop" su computer con sistema operativo windows. Per risolvere il problema installa il programma in una directory che risiede in C: del tipo **c:\vega** or **c:\programmi\vega**.

6. Ho provato ad importare i giocatori della lista FIDE prelevato dal sito della FSI. Ho usato il filtro fide.flt nella cartella filter di Vega ma i giocatori sono importati in modo sbagliato.

Quel filtro va usato col database che si trova sul sito della FIDE (oltre 3 megabyte) e non con quello scaricato dal sito FSI.

7. La versione Professionale è rilasciata completamente funzionante ma a scopo di valutazione. Non c'è il rischio che venga usata anche in tornei reali senza che poi nessuno si registri una licenza?

La legge è molta severa con chi usa programmi senza licenza per cui sarebbe molto sciocco da parte di costoro correre un grande rischio per evitare di pagare un piccolo prezzo. D'altra parte la versione Pro è dedicata ad arbitri professionisti che non avranno alcuna difficoltà a registrarsi qualora trovassero davvero utile il programma. Quindi non corro alcun danno nel rilasciare la versione Pro perfettamente funzionante e preferisco, invece, lasciare all'utente la possibilità di testare a fondo il programma per rendersi conto della sua eventuale utilità.

8. Le stampe dalla finestra "Position" non sono molto buone. Si possono migliorare?

Nella cartella di lavoro del torneo vi sono gli stessi file in versione HTML. Prova a stampare quelli. Oppure puoi importare i file di testo in un editor (Word per esempio) con il quale cambiare le impostazioni della pagina ed il loro formato. Inoltre nella cartella del torneo viene prodotto il file boardcrd.rtf contenente i cartellini del torneo. Questo file va stampato con Word o altro potente editor.

9. I cartellini da tavolo non stanno in un foglio A4.

Nella cartella di lavoro del torneo esiste il file boardcrd.rtf. Stampa questo file dopo averlo aperto con Word ed i cartellini non usciranno dalla pagina.
(Quella dei cartellini mi sembra un'anomalia tipicamente italiana e frutto di quella paranoia di cui sono vittima gli arbitri/organizzatori che temono ricorsi e contestazioni da parte di tutti. Non mi risulta che altre federazioni ne facciano uso. Infatti la copia del foglio su cui si segnano le mosse, controfirmate dai giocatori a fine partita, è un certificato a tutti gli effetti migliore dei cartellini. Quand'anche non vi siano mosse da segnare, come nei semilampo, la comunicazione del risultato fatta all'arbitro dal giocatore che ha vinto, o che abbia il bianco in caso di patta, è più che sufficiente).

10. Ho notato che se la cartella del torneo ha un nome lungo Vega non funziona.

E' vero. Non bisogna superare i 70 caratteri per il nome della directory.

11. Devo prelevare dal database FSI un giocatore che ha un cognome con meno di 5 caratteri. Come si fa se sono obbligato ad inserirne almeno 5?

Premesso che per iscrivere un giocatore l'arbitro deve saperne il cognome ed il nome, il tutto procede molto semplicemente aggiungendo tanti caratteri fino ad arrivare a 5 usando anche quelli del nome. Per esempio, per cercare "PIO BOVE" allora basta scrivere "PIO B" (si noti la presenza di uno spazio e della prima lettera del nome. Se si tratta di "RE GUALTIERO" allora basta inserire almeno "RE GU", utilizzando uno spazio. Si ricordi che i cognomi tipo "DE GAETANO" o "DE FILIPPIS" aventi uno spazio sono invece riportati dalla FSI come "DE-GAETANO" e "DE-FILIPPIS".

12. Ho modificato i criteri per lo spareggio ma la classifica è rimasta la stessa.

Dopo aver modificato i parametri del torneo, come accade quando si modificano i criteri di spareggio, la classifica ed il tabellone non vengono aggiornati automaticamente. Per aggiornare il torneo occorre premere **due volte** il pulsante "insert result" (diventerà prima verde e poi di nuovo rosso) nella pagina "Insert Result".

13. Vega ha accoppiato nuovamente giocatori che si erano già incontrati ma il cui risultato è finito con la vittoria a forfait.

Non è un errore. Nel caso di una vittoria a forfait ed in generale di qualsiasi risultato a forfait (per esempio quando un giocatore non si presenta) quei due giocatori è come se non avessero mai giocato (come in effetti è stato), per cui possono esser accoppiati anche in seguito.

14. Quale file devo spedire alla FSI per omologare il torneo?

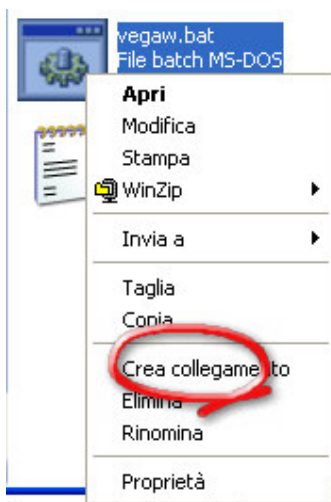
Quando il torneo è concluso l'arbitro deve generare il file sigla_torneo.elo tramite l'opzione **Extras / Rapporto FSI** (Extras / National Report se il menù è in inglese). E' proprio questo **l'unico file** che occorre spedire via email alla FSI.
E' responsabilità dell'arbitro assicurarsi che durante la registrazione dei giocatori egli abbia

inserito gli ID di tutti i giocatori (tranne quelli di cui è sconosciuto l'ID per i quali almeno la data di nascita e la provincia devono essere indicati) ed anche di quelli stranieri con elo FIDE, oltre alle date di inizio e fine del torneo nel formato: ggmmaaaa, ggmmaaaa. Il database FIDE si può trovare sul sito del settore arbitrale oppure sul sito della FIDE.

Ricordo che l'ID di un giocatore è un numero che caratterizza un giocatore e lo accompagna durante tutta la sua vita scacchistica. L'ID **non è** il numero di tessera (che cambia di anno in anno) e che non deve essere riportato durante la registrazione.

15. Posso avere una icona sul desktop in modo da eseguire Vega più velocemente?

Sì. Allo scopo occorre entrare nella cartella d'installazione del programma e creare un collegamento al file `vegaw.bat` usando il tasto destro del mouse:



Quindi spostare il collegamento sul desktop. Fatto. Il doppio click sul collegamento eseguirà il programma. Eventualmente si può rinominare il collegamento con un nome tipo "Vega".

16. Posso assegnare manualmente il BYE?

Sì, ed anche a più giocatori simultaneamente. Ecco come:

1. determina in anticipo il giocatore (giocatori) a cui assegnare il BYE;
2. rendilo NON disponibile;
3. genera l'abbinamento;
4. rendi disponibile il precedente giocatore a fai doppio click su di esso associandolo al BYE col risultato desiderato.

17. I tornei accelerati sono omologati dalla FIDE?

Sì, purché sia stato annunciato nel bando del torneo ed i giocatori ne erano consapevoli.

18. Vega calcola le variazioni e le previsioni Elo turno per turno?

Sì. Nella cartella del torneo Vega genera automaticamente due file:

elovar.txt: contiene le variazioni di rating (Elo) al termine del turno corrente. La colonna Nvar riguarda la variazione di rating nazionale ed è calcolata con la formula in

uso dalla FSI. Mentre la performance rating, PRat, è calcolata in base all'ARO del torneo indipendentemente dall'aver giocato o meno con giocatori FIDE (un valore di 9999 nella performance rating indica la realizzazione del 100% dei punti ed una performance non calcolabile, in principio infinita). La colonna +/- rappresenta la differenza tra la PRat e l'elo usato durante il torneo.

eloprev.txt: contiene le previsioni di variazione Elo del prossimo turno in caso di vittoria (if +), di pareggio (if =), o di sconfitta (if -).

Questi file possono essere visualizzati tramite **View File...** ed eventualmente stampati con Print Window.

19. Che differenza c'è tra il database in formato Vega e quello della FSI?

Si tratta di due formati CSV con una piccola ma sostanziale differenza. Il formato del database della FSI è nato con una delle prime versioni di Vega. In esso si trova un solo elo che è individuato come elo fide o italia a seconda del valore del coefficiente K (K=0 l'elo è fide, K=30 l'elo è italiano). Nel nuovo formato *Vega*, invece, compaiono sia l'elo fide che quello italia. Quest'ultimo formato è utile per quelle federazioni o in quei casi in cui essi sono distinti a prescindere dal valore di K.

20. Mi sembra che Vega calcola il Buchholz in maniera sbagliata quando ci sono risultati con forfeit

Il calcolo è corretto e segue le direttive FIDE. La partita a forfeit, ai fini dello spareggio, è come una patta contro se stessi per cui, per il Bucholz si prende il proprio punteggio, mentre per il Sonneborn-Berger si prende la metà del proprio punteggio.

21. Ho trovato un difetto nel funzionamento del programma. Che devo fare?

Basta spedire all'autore del programma SOLO i file siglatorneo.VEG e siglatorneo.RND spiegando brevemente il tipo di problema riscontrato al fine di riprodurlo.

22. Sono un arbitro registrato della versione Pro. Posso far usare il programma ad un altro arbitro durante un torneo?

Sì, purché almeno tu sia uno degli arbitri del torneo. Non pretendo che in una manifestazione in cui venga usato la versione Pro tutti gli arbitri siano registrati, ma almeno uno deve esserlo. Ricordo che la versione freeware produce gli stessi abbinamenti della versione Pro e non impegna in alcun modo il suo utilizzatore.

23. Ho provato ad importare i giocatori dal database della FSI ma i dati non vengono importati in maniera corretta.

Per il database della FSI (vegadb.csv) occorre usare l'opzione "FSI (Italy)" e non le altre.

24. In che cosa consiste il sistema Burstein?

Nei sistemi svizzeri in ogni gruppo di punteggio si abbinano i giocatori forti con quelli deboli, dove la forza è misurata dal rating (elo). Tuttavia il rating è solo un dato indicativo e non assoluto a causa delle fluttuazioni a cui è soggetto. Per cui il giocatore con un alto rating potrebbe non essere davvero più forte in quel torneo di chi ha un rating basso. Se si mette in dubbio il rating allora occorre trovare un altro criterio per formare gli abbinamenti. Nel sistema Burstein ci si basa sulle fresche informazioni fornite dallo stesso torneo, turno dopo turno, cioè dal Bucholz.

25. Nel nuovo torneo desidero importare una parte dei giocatori presenti in un vecchio torneo. Come devo fare?

Il sistema più semplice è il seguente:

1. usare l'opzione Connect Database / Vega;
2. alla richiesta di indicare il database occorre selezionare il file .VEG del torneo nel quale si trovano i giocatori desiderati;
3. digitare ***** per visualizzare tutti i giocatori;
4. scorrere la lista, selezionare il giocatore di interesse ed importarlo con un doppio click o con il tasto invio.

Appendice E: Formato del file *.elo secondo le specifiche FSI

Vega con l'opzione "Rapporto FSI" salva il file **nome_file_torneo.elo** da inviare alla FSI per l'aggiornamento Elo. Ecco tale formato:

Un valore per ogni riga

Campo	Lunghezza massima	Tipo
Nome torneo	30	Alfanumerico
Luogo	30	Alfanumerico
Data inizio torneo, data fine torneo	8,8	ggmmaaaa,ggmmaaaa
Arbitro	20	Alfanumerico
Numero turni di gioco	2	Numerico
Numero giocatori	3	Numerico

Tabella giocatori: ogni riga contiene i seguenti dati separati da una virgola

Campo	Lunghezza massima	Tipo
Id FSI	7	Numerico, se non presente deve essere 0
Id FIDE	8	Numerico, se non presente deve essere 0
Cognome e nome	25	Alfanumerico
Categoria	3	Alfanumerico
Provincia	3	Alfanumerico
Data di nascita	6	ggmmaa
Elo Italia	4	Numerico
K	2	Numerico
Elo FIDE	4	Numerico
Variazione ELO Italia	3	Numerico
Partite con ELO FIDE	2	Numerico
Media ELO giocatori FIDE	4	Numerico
Punti Ottenuti con giocatori FIDE	4	Numerico con un decimale: esempi 0.5 7.5 10.5)
Promozione	3	NON PIU' IN USO
Stringa coi risultati	?	Alfanumerico

Precisazioni

Deve essere presente un file per ogni torneo della manifestazione.

Tabella giocatori:

Deve essere presente una riga per ogni giocatore.

I dati all'interno della riga devono essere separati da una virgola(,).

I giocatori devono comparire in ordine di sorteggio dal numero 1 al numero N.

La stringa coi risultati sarà composta da una serie di 5 caratteri numerici così composti:

XYYYZ

X indica la validità della partita (1=valida / 0=non valida)

YYY indica il numero dell'avversario incontrato (sempre numerico di 3 posizioni. Es. il numero 1 è indicato come 001)

Z indica il risultato riferito al giocatore: (1=vittoria / 2=sconfitta / 3=pareggio)

Appendice F: Le regole del sistema di abbinamento “Vega”

Tale sistema deve essere preferito quando i giocatori non hanno un punteggio elo, oppure esso è lo stesso per tutti, oppure se tale punteggio non è attendibile. E' una sorta di sistema Dubov basato sul bucholz. Il suo scopo è quello di compiere abbinamenti dipendenti dalla forza dei giocatori desumendola dal loro bucholz.

1. Definizioni introduttive

Il colore spettante a un giocatore è il bianco,

- se prima ha giocato più partite con il nero che con il bianco,
- se il numero fosse pari ma ha avuto il nero nel turno precedente.

Il colore spettante a un giocatore è il nero,

- se prima ha giocato più partite con il bianco che con il nero,
- se il numero fosse pari ma ha avuto il bianco nel turno precedente.

“bye” è la vittoria data a quel giocatore che in un turno con numero dispari di giocatori non ha avuto avversario.

“Fluttuante” è il giocatore costretto ad essere accoppiato con un avversario avente punteggio inferiore.

“Bucholz” di un giocatore è la somma dei punti degli avversari di quel giocatore. Nel caso di partite vinte a forfait o per BYE allora al computo del bucholz interviene lo stesso punteggio del giocatore. Esso deve essere determinato dopo ciascun turno come base per il nuovo abbinamento.

2. Restrizioni nell'abbinamento

2.1 Non possono essere abbinati due giocatori che abbiano già giocato tra loro.

2.2 Un giocatore che ha ottenuto un punto senza giocare, non può ricevere il bye.

2.3 La differenza tra il numero di partite giocate col bianco e col nero non può essere maggiore di 2 o minore di -2

2.4 Un giocatore non può ricevere tre volte di fila lo stesso colore.

3. Attribuzione del colore

Abbinando due giocatori, l'assegnazione del colore terrà conto con priorità discendente dei seguenti criteri:

- dare a entrambi i giocatori il colore spettante
- pareggiare il numero di partite già giocate con il bianco e con il nero
- alternare il colore di entrambi i giocatori basandosi sulla prima differenza della loro sequenza di colori, risalendo dall'ultimo turno giocato fino al primo turno
- assegnare il bianco al giocatore con il bucholz maggiore

4. Torneo con numero dispari di partecipanti

Il giocatore del gruppo di punteggio più basso con il bucholz minore riceverà il bye.
Se ci sono giocatori con lo stesso bucholz in entrambi i sottogruppi di colore, allora il bye sarà dato a quello del gruppo di colore dominante. In caso di ulteriore parità si procederà alfabeticamente.

5. Abbinamenti per il primo turno

All'inizio del torneo a ciascun giocatore è assegnato un numero identificativo progressivo tramite sorteggio. Quindi l'abbinamento del primo turno avverrà facendo giocare il giocatore col numero 1 con quello col numero $n/2+1$, il giocatore col numero 2 con quello col numero $n/2+2$, ecc... Il bianco verrà assegnato ai primi $n/2$ giocatori aventi numero dispari (1, 3, 5, ecc...).

6. Procedure di abbinamento per i turni successivi

6.1 Casi normali (Casi speciali: vedi capitolo 7)

Il numero dei giocatori di un gruppo di punteggio è pari e il numero dei giocatori che vogliono il bianco è lo stesso di quello che vogliono il nero. Ogni giocatore ha nel suo gruppo di punteggio almeno un avversario possibile

6.2 Prima operazione

I giocatori che dovrebbero giocare con il bianco vengono ordinati in base al bucholz crescente, se il bucholz è pari si considera l'ordine alfabetico.

I giocatori che dovrebbero giocare con il nero vengono ordinati in base al bucholz decrescente. Se i bucholz sono uguali si considera l'ordine alfabetico.

Vengono scritte due colonne di numeri, quindi vengono abbinate. Per esempio

Bianco	Nero
5.00	15.00
7.00	13.50
7.50	12.50
14.50	11.00
18.50	9.00

Vengono poi scritti i nomi dei giocatori e si verifica solo se si sono già incontrati precedentemente.

6.3 Perfezionamento

Se i giocatori si sono già incontrati allora il giocatore 'Bianco' è abbinato con il primo giocatore 'Nero' che non ha ancora incontrato della riga inferiore.

Se ciò avviene nell'ultima riga di un gruppo di giocatori allora viene modificata la penultima riga.

Se ciò avviene nella riga n° K di un gruppo con lo stesso punteggio e tutti i 'Neri' delle righe inferiori hanno già giocato con il 'Bianco' n° K, allora cambieremo l'abbinamento nella riga n° K-1, e se ciò non basta nella riga n° K-2 e così via.

Se il Bianco n° K ha già giocato con tutti i 'Neri' cercheremo un avversario per lui a partire dal giocatore 'Bianco' n° K+1 fino a scendere al termine della colonna e di seguito cominciando con il 'Bianco' n° K-1 fino a giungere al 'Bianco' n° 1. L'assegnazione del colore a ciascuna coppia verrà fatta in base alle regole apposite.

6.4 Fluttuante

Lo scopo delle procedure di abbinamento è di accoppiare tutti i giocatori all'interno di un gruppo di punteggio.

Se ciò non avvenisse, i restanti giocatori vengono trasferiti nel gruppo di punteggio immediatamente inferiore e considerati in base al punto 8.

7. Trasposizione dei giocatori per soddisfare le richieste del punto 6

Se non potessero completamente soddisfare i requisiti base dell'abbinamento, si potranno effettuare le trasposizioni nell'ordine qui riportato:

7.1 Se un giocatore ha già incontrato tutti i giocatori del suo stesso gruppo di punteggio, si trasferirà come suo avversario un giocatore del gruppo immediatamente inferiore con cui non abbia già giocato e con cui possa giocare in base alle regole per la definizione dei colori.

Il giocatore che viene trasferito dovrebbe soddisfare i seguenti requisiti, con priorità discendente:

- il colore spettante è opposto a quello del giocatore in questione.
- se c'è possibilità di scelta, verrà trasferito il giocatore con bucholz maggiore

7.2 Se il numero di giocatori di un gruppo di punteggio è dispari, per pareggiarlo verrà trasferito dal gruppo di punteggio più vicino un giocatore che non abbia già giocato con almeno uno dei giocatori del gruppo di punteggio superiore e il cui abbinamento sia permesso dalle regole per l'assegnazione dei colori.

Questo giocatore che viene trasferito dovrebbe soddisfare i seguenti requisiti con priorità discendente

- il colore a lui spettante è opposto al colore dominante del gruppo di punteggio superiore.
- se c'è possibilità di scelta, verrà trasferito il giocatore con bucholz maggiore

7.3 Se il numero di giocatori con lo stesso punteggio è pari ma il numero di 'Bianchi' supera i 'Neri' di $2n$, allora gli n giocatori 'Bianchi' con bucholz inferiore verranno trasferiti nel gruppo del 'Nero'. Se ci fossero giocatori con bucholz uguale allora la scelta verrà fatta ordinando alfabeticamente i giocatori.

7.4 Se il numero di giocatori con lo stesso punteggio è pari ma il numero di 'Bianchi' è inferiore ai 'Neri' di $2n$, allora gli n giocatori 'Neri' con bucholz superiore verranno trasferiti nel gruppo dei 'Bianco'. Se ci fossero giocatori con bucholz uguale allora la scelta verrà fatta ordinando alfabeticamente i giocatori.

8. Come trattare i fluttuanti

8.1 Priorità nell'abbinamento

I fluttuanti cui spetta il colore bianco sono trattati in base al capitolo 6.2. I fluttuanti cui spetta il colore nero sono tratti in base al capitolo 6.2.

Iniziando dal fluttuante 'Bianco' più alto, essi vengono abbinati uno per volta scendendo fino al più basso alternando tra 'Bianco' e 'Nero'

8.2 Abbinamento dei fluttuanti

Ogni fluttuante è abbinato con il giocatore avente bucholz maggiore, se possibile avente colore spettante opposto. Se ci sono più giocatori con lo stesso bucholz, si procederà in ordine alfabetico.

9. Note conclusive

L'arbitro esporrà al termine di ciascun turno idonea documentazione per permettere ai giocatori di calcolare essi stessi gli abbinamenti.

Nel caso di situazioni che non possono essere risolte con le istruzioni riportate, l'arbitro dovrà procedere saggiamente e imparzialmente nello spirito dei principi sopra descritti.

Appendice G: lista dei file generati da Vega

Nome File	Breve descrizione	Generato da
verbosN.txt	Spiegazione abbinamento turno N	Do AUTO
tourstat.txt	Statistica generale del torneo	Tournament Statistics
tournamentfilenameN.rnd	Archivio dei turni del torneo al turno N	Accept Result
tournamentfilename.rnd	Archivio dei turni del torneo	Save Tournament
tournamentfilename.veg	Archivio giocatori del torneo	Save Tournament
tblscore.txt	Classifica	Accept Result
tblname.txt	Lista giocatori ordinata per nome	Accept Result
scgrN-1.txt	Gruppi di punteggio al termine dell'abbinamento (solo sistema Dubov)	Do AUTO
scgrN-0.txt	Gruppi di punteggio al turno N	Do AUTO
resultN.txt	Risultati partite al turno N	Accept Result
rankgrp.txt	Giocatori ordinati per gruppi elo	Rank Rating Group
rankdarp.txt	Giocatori ordinati per gruppi di date di nascita	Rank Date Group
rankcat.txt	Classifica per categorie	Accept Result
playrat.txt	Lista giocatori ordinata per elo	Player List by Rating
playname.txt	Lista giocatori ordinata per nome	Player List by Name
playercd.txt	Cartellini dei giocatori	Accept Result
pairsN.txt	Abbinamento turno N	Accept pairing
pairsN.man	Abbinamento al turno N utile per modifiche manuali	Accept pairing
pairsRR.txt	Calendario del torneo con sistema all'italiana	Round Robin Calendar
fideelo.txt	Report Elo per la FIDE	FIDE report
fidecros1.txt	Tabellone per la FIDE con ID in base alla classifica	FIDE report
fidecros0.txt	Tabellone FIDE	FIDE report
fidecard.txt	Cartellini FIDE dei giocatori	FIDE report
elovar.txt	Variazione elo definitive	Accept Result
eloprev.txt	Previsione delle variazioni Elo	Accept pairing
crosstbl.txt	Tabellone	Accept Result
crossrr.txt	Tabellone per sistema italiano	FIDE report
colorlogN.txt	Spiegazione del miglioramento dei colori con il sistema USCF	Do AUTO pairing
boardcrd.txt boardcrd.rtf	Cartellini da tavolo del turno corrente	Accept pairing
*.html	File HTML del sito internet del torneo	Accept Result

Appendice H: The Burstein Swiss Pairing System (based on Buchholz) Approved by the 1998 GA ⁽²⁾

The BURSTEIN Swiss Pairing System is designed to maximize the fair treatment of the players. This means that players having the same score should have met as equal opposition as possible during a tournament.

If the sum of the opponents' scores (Buchholz) of all players is nearly equal, like in a round robin tournament, the goal is reached. As a Swiss System is a more or less a statistical system, this goal can only be reached approximately.

The approach is the attempt to equalize the scores of the opponents of all players in a given score group. Therefore the pairing of a round will pair players who have high Buchholz with players having low Buchholz.

The rating of the players should be taken into consideration only when the Buchholz is equal (e.g. in the first two rounds); otherwise, only current data of the tournament itself should be the basis for the pairing.

1. Introductory definitions:

"R" is the rating of a player.

"Buchholz" is the sum of the opponents' scores of each player.

"EB" (Extended Buchholz) is the score + Buchholz of each player. EB must be calculated after each round as basis for the pairings.

"SG" (Score Group) is the group of players having the same number of points.

The "due color of a player" is the color he played less times than the other color. If he played the same time number of both colors, then the "due color of a player" is the alternate color of which he played in the previous round.

2. Unfinished games

Unfinished (or non played) games shall be considered as draws for pairing purposes.

3. Basic pairings principles

3.1 Two players who have played each other shall not be paired again.

3.2 Before making the pairings in each round, players in every SG (including "floaters" from another SG) shall be arranged in the order of their EB. The player with the highest EB shall be No. 1 in the SG. Players with the same EB shall be arranged in the order of their R.

3.3 For accelerating pairing, in the first two rounds, an 'imaginary' point shall be added to the score of each players in the top half of the initial list of participants (arranged in the order of their R). This imaginary point shall then be deducted before making the pairings of the third round.

4. Odd number of players at the tournament

4.1 A player who has received a point without playing shall not receive a bye.

4.2 The player from the lowest SG, who has the lowest EB, will get the bye.

4.3 If there are players with the same lowest EB in the lowest SG, then the player with the lowest R will get the bye.

4.4 The bye has no color.

5. Color Allocation

5.1 In the first round the color assigned to player No. 1 shall be decided by drawing a lot. All other odd numbered players in the top half of the list receive the same color.

5.2 The difference of the number of black and the number of white games shall not be greater than 2 or less than -2.

5.3 A player shall not have the same color three times in a row.

5.4 After pairing two players, colors shall be assigned based on giving descending priority to:

² Reference: *Chess in schools & CACDECC seminars 2001*, Israel Gelfer and Nicola Palladino, Edited by CACDEC and Chess in Schools Committees (printed by Verpal s.r.l., viale Caldera 13, 20122 Milano – Italy)

- giving both players their due color.
- Equalizing the numbers of black and white games played before.
- Alternating the colors of both players regarding the first difference of their color history going back from the previous round to the first round.
- Assigning his due color to the player with the higher EB.
- Assigning his due color to the player with the higher R.

6. Pairing procedure

6.1 In each SG priority shall be given to pairing the highest player (i.e. the player with the highest EB) with the lowest player in that SG that he has not already played. The second highest player shall be paired with the second lowest player, etc.

6.2 To illustrate the procedure, suppose there are six players in a SG, ordered 1 through 6 as described in rule 3.2. There will be 15 combinations of pairing within the group, in the following descending order of priority:

- (1) 1*6 2*5 3*4
- (2) 1*6 2*4 3*5
- (3) 1*6 2*3 4*5
- (4) 1*5 2*6 3*4
- (5) 1*5 2*4 3*6
- (6) 1*5 2*3 4*6
- (7) 1*4 2*6 3*5
- (8) 1*4 2*5 3*6
- (9) 1*4 2*3 5*6
- (10) 1*3 2*6 4*5
- (11) 1*3 2*5 4*6
- (12) 1*3 2*4 5*6
- (13) 1*2 3*6 4*5
- (14) 1*2 3*5 4*6
- (15) 1*2 3*4 5*6

6.3 If there is an uneven number of players in the SG, the same procedure is followed and the remaining player is floated to the next SG (provided he is not a floater from another SG) and is paired within this SG according to the same procedure.

6.4 To illustrate the procedure, suppose there are five players in a SG, ordered 1 through 5 as described in rule 3.2. There will be 15 combinations of pairing within the group, in the following descending order of priority ("F"=floater):

- (1) 1*5 2*4 3*F
- (2) 1*5 2*3 4*F
- (3) 1*5 3*4 2*F
- (4) 1*4 2*5 3*F
- (5) 1*4 2*3 5*F
- (6) 1*4 3*5 2*F
- (7) 1*3 2*5 4*F
- (8) 1*3 2*4 5*F
- (9) 1*3 4*5 2*F
- (10) 1*2 3*5 4*F
- (11) 1*2 3*4 5*F
- (12) 1*2 4*5 3*F
- (13) 2*5 3*4 1*F
- (14) 2*4 3*5 1*F
- (15) 2*3 4*5 1*F

[If, for example, No. 2 is a floater from another SG, combinations (3), (6) & (9) are not valid]

6.5 In each SG maximum number of players should get their due colors. Suppose, for example, that the due color of players 2, 4 and 5 is white, and that of the other is black; then the valid combination is No. (4) in rule 6.2 or No. (2) in rule 6.4.

6.6 If the SG from which the floater has been dropped is such that a complete pairing of all remaining teams in the SG cannot be made (or if the floater has already played every player in the next SG, trying the next possible combination according to the order of priority. If a complete pairing of all teams in two adjacent SG's cannot be made, then these two SG's shall be considered as one SG, and rule 6.1 – 6.5 shall accordingly apply.

Appendice I: Termini inglesi presenti nell'interfaccia di Vega

1. Pagina "*Players*" = *Giocatori*

Name = Nome

Country = nazionalità

Birthday = Data di nascita

Gender = Sesso

Title = Categoria

Rat Nat = punteggio ELO nazionale (FSI)

Rat FIDE = punteggio ELO FIDE

ID FIDE = codice identificativo FIDE (se il giocatore ha punteggio ELO FIDE)

ID NAT = codice identificativo della federazione nazionale (italiana)

K coeff = coefficiente K

Available = presente se verde, assente (ritirato) se rosso

2. Pagina "*New Pairing*" = *nuovo abbinamento*

Table = Tavolo

White Player = Giocatore che ha il Bianco

Black Player = Giocatore che ha il Nero

Verbose Output = output del turno con tutte le operazioni eseguite

Finestra Manual Pairing

ID White = numero di sorteggio del giocatore col Bianco

ID Black = numero di sorteggio del giocatore col nero

Add Pair = aggiungi abbinamento

remained players = giocatori non ancora abbinati

Inserted pairs = coppie inserite

verify pair = verifica coppia

please fill both ID fields! = Riempire entrambi i campi ID !

The indicate players are compatible = I giocatori indicati sono compatibili

remove pair = Rimuovi coppia

load pairing = carica abbinamento

select the file with the pairing = scegli il file con gli abbinamenti

save pairing = salva abbinamento

3. Pagina "*Insert Results*" = *inserisci risultati*

Table = Tavolo

White Player = Giocatore che ha il Bianco

Black Player = Giocatore che ha il Nero

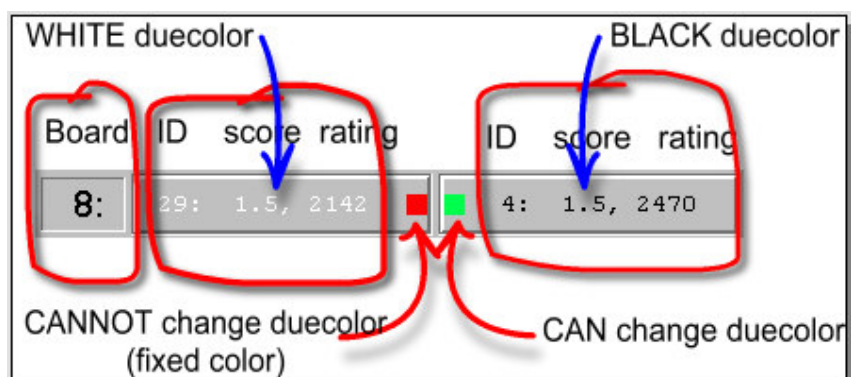
Appendice L: Opzione *Improve Colors*

Questa opzione è utile soprattutto per il sistema di abbinamento svizzero USCF per meglio bilanciare i colori. Per il sistema Fide-Dubov non solo non è utile, perché i colori sono già bilanciati al meglio, ma occorre evitarla per non incorrere nell'invalidazione del torneo.

Vega assegna automaticamente il colore corretto a ciascun giocatore. Tuttavia in alcune occasioni l'arbitro potrebbe decidere di assegnarli manualmente o di migliorarli scambiando alcuni giocatori. Tale operazione può essere fatta nella pagina "New Pairing" tramite il pulsante **Improve colors**. Apparirà la seguente finestra.



I colori in questa finestra sono codici che l'utente deve conoscere per migliorare i colori nel modo migliore.



Le etichette dei pulsanti contengono l'ID del giocatore, i suoi punti e l'Elo.

Il duecolor di ciascun giocatore è segnalato dal colore del testo dell'etichetta. Il quadratino Rosso sul pulsante segnala che il giocatore ha un duecolor fisso, mentre quello verde rappresenta un duecolor che può cambiare. In altre parole, nella figura precedente, il giocatore 29 è forzato a giocare con il bianco e non può essere accoppiato con un altro giocatore nelle stesse condizioni; il giocatore 4, invece, con duecolor nero, può incontrare un giocatore anch'esso con duecolor nero perché la sua preferenza di colore non è assoluta. Il giocatore con nessun duecolor (per esempio un giocatore al turno 2 che precedentemente ha vinto una partita a forfait) ha un colore di testo blu.

Per migliorare i colori l'utente deve evitare, almeno minimizzare, le coppie in cui entrambi i giocatori hanno lo stesso duecolor. Questo è fatto scambiando i giocatori attraverso trasposizioni (scambio di giocatori nella stessa colonna) o intercambi (scambi tra giocatori di colonne diverse) purché abbiano gli stessi punti.

Per scambiare due giocatori l'arbitro deve premere i pulsanti dei corrispondenti giocatori. I loro ID appariranno nella parte bassa della finestra. In una etichetta a sestra sotto il pulsante di Exchange apparirà la differenza di Elo dei giocatori coinvolti nello scambio. In caso di scambio non permesso Vega darà notifica.

Con il pulsante **Exchange Players** i giocatori verranno scambiati. Con **Verify Pair** Si può solo testare la legalità di uno scambio.

Il pulsante **Do AUTO** permetterà a Vega di migliorare automaticamente i colori. Vega usa il metodo *Look Ahead* (USCF rule 5th edition). Vega salva nel file di testo `colorlogN.txt` (N è il turno corrente) tutti gli scambi effettuati. Tipici messaggi sono:

```
...
Done Transposition between pairs 1, 4
[1] R80 = 0, R200 = 1: D_trans = 54, D_inter_1 = 442, D_inter_0 = 73

Done Interchange between pairs 2, 8
[4] R80 = 0, R200 = 1: D_trans = 124, D_inter_1 = 59, D_inter_0 = 343
...
```

Il significato è:

R80: è 1 se può essere applicata la regola degli 80 punti, altrimenti è 0;

R200: è 1 se può essere applicata la regola dei 200 punti, altrimenti è 0;

D_trans: differenza di elo in una trasposizione;

D_inter_1: differenza di elo in un interscambio $A \leq D$, tra le coppie A-B e C-D;

D_inter_0: differenza di elo in un interscambio $B \leq C$, tra le coppie A-B e C-D.

Per accettare il nuovo abbinamento occorre premere il pulsante **Done** altrimenti uscire con **Close** senza alterare il precedente abbinamento.